

Nº 307 / 3,50€ / Canarias 3,65€

8 424094 810024 00307

I LOVE NINTENDO

10 MALOS CONVERTIDOS EN HÉROES

ASÍ HA CAMBIADO EL ARTE DE LOS JUEGOS

REPORTAJE

¡Dale más vida a tus juegos!

Descubre los nuevos contenidos para los mejores juegos de Switch

¡TE ABSORBERÁ!

Kirby Star Allies

Una aventura redonda para Switch



¡OTRO CLÁSICO QUE JUEGA EN SWITCH!

¡DESCÚBRELO!

¡YA LO HEMOS PROBADO!

Así es la magia de Nintendo Labo

ANALIZADOS



OWLBOY
PAYDAY 2 • FE
MULAKA
SCRIBBLENAUTS: SHOWDOWN
STEAMWORLD DIG 2


PREPARADOS. LISTOS. FIESTA.
SCRIBBLENAUTS™
SHOWDOWN
MAXWELL
IA
MAXWELL
00:00:00
0 0
IA
MAXWELL
PARA UNIRTE
YA DISPONIBLE
12
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
GAMES
SCRIBBLENAUTS SHOWDOWN software © 2018 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Shiver Entertainment, Inc. SCRIBBLENAUTS and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo. "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s18)

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 307



Luis Galán

Bienvenidos

Hace años hubo un género en auge al que se solía llamar "aventura conversacional". Salía una imagen estática en pantalla, un texto debajo y un espacio para escribir algo que, normalmente, era tan simple como norte, sur, hablar... En mi viejo PC 1512 empecé a crear las mías, línea a línea, comando a comando... y, con sencillas palabras. Tras horas de dedicación, se podía ¿jugar? un poco. ¿Qué más me daba? Me lo había pasado genial durante horas creando esos pseudo-dibujos y opciones. Algo así sentí al montar Labo y probar su "Taller Toy-Con", pero sobre todo vi a ese niño apasionado por crear en todos los chavales que me rodearon en el Workshop. Nintendo tiene algo especial, desde las melodías hasta los diseños, y cimentado en los conceptos. Algo que cala en los jugadores de todas las edades. Es verdad que quise haber tenido Labo con menos edad, para disfrutarlo más... pero también es una pasada ver cómo interactúan padres con hijos, sin mirar ni la hora. Sobre todo cuando están juntos. Muy diferente a darles una tablet y que se queden embobados, desde luego. ¿Y para los más "gamers" qué hay? Pues acaba de publicarse otra ristra de anuncios. ¡Tenemos de todo! ●



página 16 **Reportaje.** Nintendo Labo. Hemos probado a fondo cada Toy-Con, y os contamos lo que hay tras esta joya.



página 28 **Reportaje.** Nuevos contenidos para los juegazos de Switch. DLC y actualizaciones para sacarles partido.



página 36 **Análisis.** Kirby Star Allies. El juego más amoroso de Switch ya nos tiene haciendo amigos.

El equipo de la Revista Oficial



David Alonso
Es redondo, rosado y muy cariñoso. No, no soy yo. ¡Es Kirby! Y vuelve lleno de amor.



Alex Alcolea
Un nuevo Kirby siempre alegra el corazón y... ¡Star Allies es de lo más bonito!



Juanfree Martínez
Cuidadito conmigo por Cromópolis... ¡Cómo mola la nueva Motatronic Dual!



Miguel Martí
Ha costado sudor y lágrimas, pero... ¡Ya tengo todas las lunas del Mario Odyssey!



Antonio Carrizosa
¡Me estoy haciendo millonario! Claro, me paso el día atracando bancos en Payday 2.

Switch cumple su primer año con todos nosotros

Parece mentira, pero hace solo 12 meses que llegó la revolución híbrida.



Puntos de Oro

Otro lado positivo del aniversario es que ahora nuestros puntos de oro ya se traducen en euros. ¿Cómo? Pues a razón de 1 € por cada 100 puntos. Para conseguirlos hay que comprar desde la eShop. Nos dan el 5% de los céntimos. O sea, que un juego de 59,99 €, supone 300 puntos, que son 3 euros de descuento.

Luce tan bien junto a la tele, que parece que lleva ahí desde siempre. Estamos tan acostumbrados a sacarla "de paseo", que ya lo sentimos como algo normal. Es la gran consola, para la que queremos tener todos los juegos porque hace más que ninguna otra... ¡pero solo tiene un año!

12 meses de juegazos

Revista tras revista, desde aquel número de abril, hemos ido actualizando sus logros. Era un 3 de marzo cuando las colas llenaron las calles, cuando un primer puñado de rápidos seguidores se hizo con su sueño. El éxito fue inmediato, y no había consolas para tanto "nintendero". O quizás el boom radica precisamente en que a todos gusta Switch. Ya está claro que muchísima gente que nunca tuvo Wii U está jugando con su sucesora. En todo el mundo ha roto moldes, y **es oficialmente el mejor primer año jamás visto en la industria**. Pero, más que por cifras, nos gusta que también lo sea (va de la mano) por sus insuperables juegos. Desde el Pong ha llovido, ¿y qué consola pudo jamás soñar con títulos de la talla de Odyssey o Breath of the Wild? ¡Y Switch los ha recibido en su primer año! Hablamos indiscutiblemente de los dos mejores títulos del año, con **notas medias internacionales que rozan la perfección absoluta**. Pero Nintendo no se quedó ahí, sino que hemos ido viendo prácticamente un exclusivo al mes. ¡Y qué joyas! Clásicos como Kart, Splatoon o Xenoblade. Nuevos como ARMS, Snipperclips o 1-2-Switch... El cimiento de una consola son sus juegos, y es imposible haber cimentado mejor Nintendo Switch en su primer año.

Mejor en compañía

Pero esta consola no ha vivido solo de Nintendo, sino que cientos de juegos de diferentes desarrolladoras abarrotan la eShop. Muchos son los multiplataformas más sonados (FIFA, Skyrim...), pero sobre todo ha sido brutal la retroalimentación con los estudios independientes. Los "indies" se han acostumbrado a una realidad que tiene que tiene que ver con las posibilidades de la consola: **en Switch venden más que en el resto de sistemas juntos**. La unión hace la fuerza... ¡Y el pique! Porque también nos ha devuelto el mejor multijugador local, y sin comprar más mandos.



Este nuevo arte es todo un canto a este marzo de 2017 por Hyrule que ya nunca podremos olvidar. ¡Grandes!

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES





pág 6 **¡Saque directo!** Tennis World Tour pronto traerá a Switch lo mejor del Grand Slam.



pág 8 **La chica guerrera** Entrevistamos a Christopher Obritsh, quien dedica un juegazo retro a su hija.



pág 10 **Hobby Premios** Un año más, nuestra editorial premia a los mejores juegos y compañías del año.

UN ÉXITO ROTUNDO

En menos de un año, Switch batió el registro de los 15 millones de consolas y superó ampliamente los 50 millones de juegos vendidos. ¡Lo nunca visto! De entre ellos, está muy claro que hay cuatro que han destacado muy por encima del resto. Mario (con y sin Kart) es un fijo de estas listas, este Zelda está superando todos los registros... pero lo de Splatoon 2 es impresionante. Esta saga ha entrado con una fuerza increíble, y tanto juegos como amiibo no paran de vender. A continuación, os ofrecemos los datos del informe de final de año. Si, a Super Mario Odyssey le bastó un mes para superarlos a todos.



SUPER MARIO ODYSSEY
9,07 MILLONES



MARIO KART 8 DELUXE
7,33 MILLONES



ZELDA: BREATH OF THE WILD
6.70 MILLONES



SPLATOON 2
4,91 MILLONES



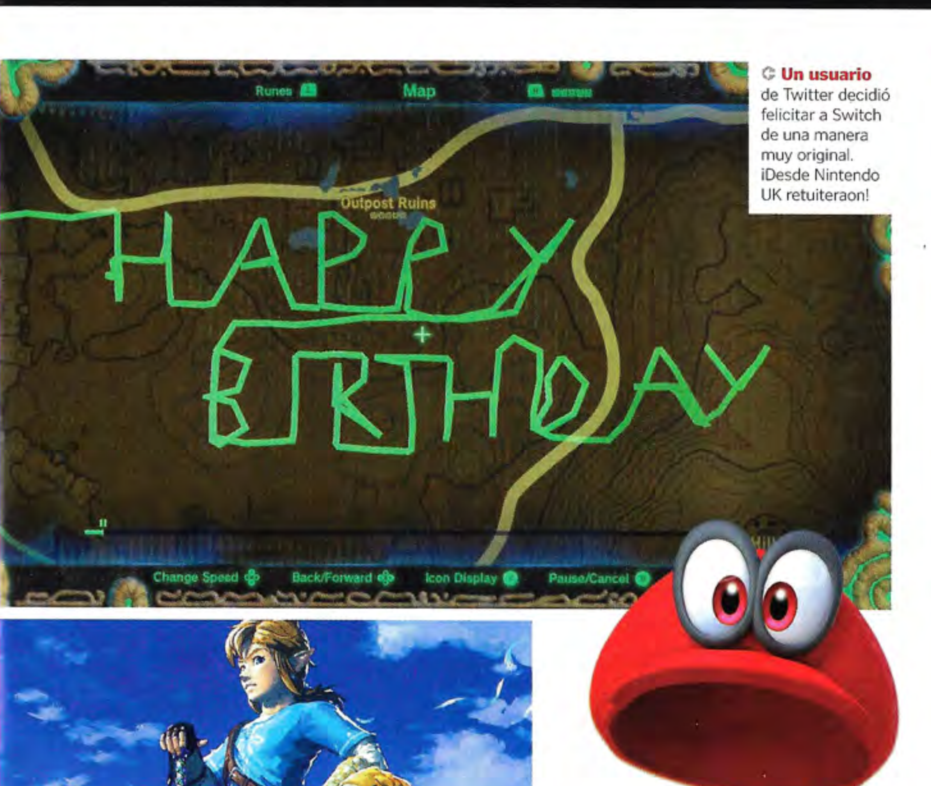
1-2-SWITCH
1,88 MILLONES



ARMS
1.61 MILLONES



XENOBLADE CHRONICLES 2
1.06 MILLONES



Un usuario de Twitter decidió felicitar a Switch de una manera muy original. ¡Desde Nintendo UK retuiteraon!



La celebración más golosa: ¡la de aquí!

¡Vaya tarta tan increíble! En Nintendo Ibérica no se lo piensan, y saben que un cumpleaños sin tarta no es un cumpleaños. Así puestos, uno de los detalles más bonitos, de entre imágenes especiales que se han dado por todo el mundo, es el que hemos tenido en casa. Si con un 1 arriba tenemos estos juegos... ¡lo que nos espera!





SATORU SHIBATA SE UNIÓ A LA FIESTA

Dejó un mensaje en todas las Switch:

¡Hoy es el primer aniversario de Nintendo Switch! ¡Espero que estéis disfrutando de vuestros juegos favoritos donde, cuando y como queráis!



ANUNCIO

Un golpe ganador para Nintendo Swicth

Gracias a Bigben, por fin podremos volver a disfrutar del tenis más realista con Tennis World Tour.

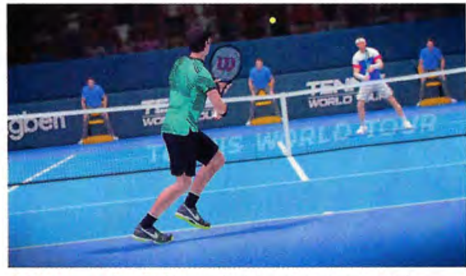
Desde los Virtua Tennis y Top Spin, hemos estado huérfanos de juegos de tenis realistas, algo que va a solucionar Bigben Interactive con el **lanzamiento a finales de mayo** de este Tennis World Tour, que, de hecho, está siendo desarrollado por Breakpoint, un estudio formado veteranos de la aclamada saga Top Spin.

Tennis World Tour nos ofrecerá 30 tenistas reales, entre los que se encuentran Federer, Wawrinka, Dimitrov, Zverev, Thiem, Goffin, Raonic, Kyrgios, Isner, Chung, Muguruza... Aunque faltan varios nombres importantes, como Nadal, Djokovic o las hermanas Williams, Breakpoint no descarta que lleguen en el futuro. Con ellos, disputaremos torneos en 18 estadios con todas las superficies posibles (dura, hierba, tierra, moqueta y hasta parqué) y ubicados por todo el mundo: Madrid, París, Melbourne, Tokio... Y a la hora de jugar, **notaremos el realismo tanto en las animaciones de los tenistas como en su sistema de control,** que nos obligará a coordinar muy bien el desplazamiento por la pista, el "timing" a la hora de golpear la pelota o la potencia. Además, cada tenista tiene unos atributos (agilidad, servicio, revés...), que podemos modificar asignando puntos antes de los partidos.

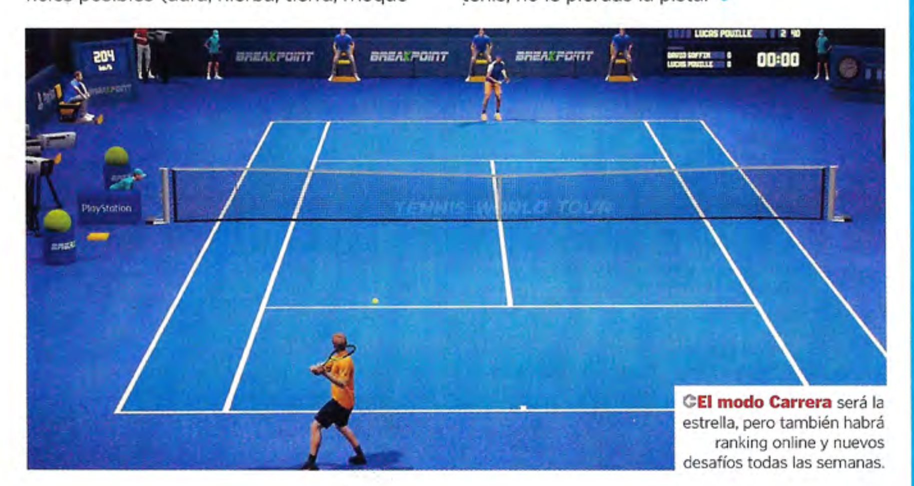
Entre los modos de juego, habrá una Academia, las típicas Exhibiciones, torneos online y, sobre todo, un modo Carrera que nos invitará a llevar a nuestro tenista a lo más alto del ranking, cuidando aspectos como las lesiones o el jet lag. Si te gusta el tenis, no le pierdas la pista.



No tiene competiciones reales pero podremos jugar en pistas con todo tipo de superficies, así que no lo notaremos.



Al ser un simulador, será básico elegir el golpe más apropiado en cada momento: plano, liftado, cortado, dejada...



El modo Carrera será la estrella, pero también habrá ranking online y nuevos desafíos todas las semanas.

MOVIMIENTOS COMO LOS DE VERDAD

Breakpoint tiene claro que para conseguir un juego de tenis realista y al mismo tiempo divertido, las animaciones de los tenistas tenían que ser fluidas y creíbles. Para lograrlo, el estudio ha reunido a varios tenistas profesionales y ha grabado sus movimientos mientras jugaban. Y para que todo fuera lo más fiel posible a un partido de verdad, la captura de movimientos se realizó en una pista de tenis real y no en un estudio, lo que ha permitido a los jugadores golpear la pelota y moverse a su antojo.





¡Aluvión de anuncios para Switch y 3DS!

La primavera nos trae sol, flores... ¡y muchísimos juegos! El último Nintendo Direct ha sido un no parar de titulazos que, para empezar, deja claro que **3DS va a compartir mucho tiempo con Switch**. Remakes y novedades siguen ampliando el catálogo de una portátil con más de 70 millones de consolas vendidas. ¡Ahí es nada!

Pero la palma se la lleva por supuesto Switch. Cada vez sabemos más sobre sonados anuncios, como Dark Souls, que tendrá un amiibo impresionante, o **Mario Tennis Aces, que se podrá probar gratis** (como Splatoon 2 o ARMS, que repetirá evento desde el 31 de marzo) a través de un Pre-Launch Online Tournament. La mejor manera de querer un gran juego es comprobando lo bueno que es, y este nuevo Mario deportivo tiene una pinta inmejorable. Pero las estrellas del momento son los Inklings, con un juego que no para de crecer y... ¡van a estar en el anunciado Super Smash Bros.!





Un modo para 1 jugador se añadirá a la extensa cantidad de opciones de Splatoon 2. Llegará en verano y (este sí) costará 19,99€.



El look de Link es el de Breath of the Wild, lo que nos garantiza más novedades, aparte de los Inklings.

¡Llega Super Smash Bros. a Switch! El sueño de todos va a ser realidad este mismo año. Las peleas multijugador a cuatro Joy-Con nos van a tener bien enganchados, y a ver qué nuevos modos disfrutamos.



Más de 15 personajes, muy diferentes entre ellos, se citarán en partidos de hasta 4 jugadores, con muchas opciones de control.

NINTENDO 3DS



WarioWare Gold

La saga microjuegos absurdos por excelencia vuelve con más chorradas que nunca. Más de 300 el 27 de julio.



Luigi's Mansion

¡Remake del clásico de GameCube para este año! Hará uso de la pantalla inferior y tendrá nuevos modos.



Mario & Luigi

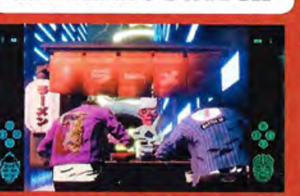
Viaje al Centro de Bowser, en la línea de SS Saga, volverá en 2019 con nueva historia: Las peripecias de Bowsy.



Dillons Dead Heat Breakers

Mucha acción y defensa de torre, a partir del 25 de mayo... y con nuestros Mii.

NINTENDO SWITCH



Travis Strikes Again No More Heroes

¡Que se desate la locura! Mezcla de géneros en un pack de 7 juegos. ¡Brutal!



OKAMI HD

En Wii alucinamos y ahora va a ser increíble. Llegará en verano para sacar lo mejor de la táctil y los Joy-Con.



South Park: Retaguardia en Peligro

Los dibujos más desvergonzados se estrenarán el 27 de abril en Switch con éste RPG.



Crash Bandicoot N.Sane Trilogy

La mítica trilogía de Crash, remasterizada en HD, saltará en Switch el 10 de julio.

ENTREVISTA Christopher Obritsch, creador de Battle Princess Madelyn.

"«¡Pero las chicas no pueden ser caballeros, papá! ¡Solo niños!» Ahí fue cuando comenzó el juego."

El arte es siempre una herramienta especial para romper moldes, y este juego es nada menos que la respuesta de un padre a los límites y convenciones sociales con los que choca su hija.



Christopher Obritsch, de Causal Bit Games

Estamos ante un desarrollador independiente bastante particular, ya que no deja de afirmar sin miedo que su jefa es... ¡su hija! Este canadiense viene del mundo del diseño, principalmente en prensa, donde trabajó para Maxim o el Financial Post entre otras. Desde siempre fue coleccionista de videojuegos, y ahora cumple un sueño con esta empresa, su segundo juego, tras Insanity's Blade (solo en PC).

Muchas gracias por la entrevista. A los lectores les va a encantar saber más sobre este juego. He leído cosas fantásticas sobre la razón de que el juego siquiera exista... y de su nombre. ¿Puedes contarnos la historia?
¡Muchas gracias por recibirnos! Soy Christopher Obritsch, soy el propietario, director creativo, artista, diseñador y padre de Battle Princess en Causal Bit Games. El juego se inició por varias razones, la principal es porque mi hija, Maddi, quería reemplazar a Arthur en Ghouls'n Ghosts. Ella quería estar en el juego y pelear contra el primer jefe, Green Head, como lo llamó (Shielder es su verdadero nombre). Le dije que no podía estar en el juego, ya que era de otra persona, pero que podría hacer uno para ella que fuera casi igual. "¡Pero las chicas no pueden ser caballeros, papá! ¡Sólo niños!" ¡Y ahí fue cuando comenzó el juego! La molestaban en su guardería y en la escuela porque le gustaban las cosas que les gustaban a los niños, y constantemente le decían que no podía hacer cosas porque era una niña. ¡Así que no me pensé lo de convertirla en el caballero que ella quería ser! Y el primer jefe, el esqueleto, se convirtió en su versión de "Green Head".



Gryzo87 y Locomalito, creadores de Maldita Castilla, han colaborado con Christopher. Ellos, y el propio Don Ramiro, harán un cameo en el juego.



Saldrá a la venta en digital antes de verano y se espera que también pueda llegar a tiendas físicas.

Una mujer como protagonista en este increíble momento para la igualdad. ¿Hay mensaje en tu juego?
El juego fue creado por el hecho de que a mi hija le dijeron que no le permitían hacer cosas porque era una niña. Y este juego es su creación conmigo, es su voz. Hay un fuerte mensaje en el juego, pero se trata más de convertirse en una buena persona que de ser una mujer fuerte. Muchas lecciones morales se ocultan a lo largo del guión del modo historia, ya que finalmente es el viaje del Madelyn por descubrirse a sí misma, ¡creciendo y convirtiéndose en una mejor persona!

¿Cuándo empezaste el desarrollo? ¿Siempre supiste que iba a ser un juego para Wii U?
El prototipo creo que comenzó justo después de que Maddi cumpliera 4 años. Anuncié que el juego se realizaría en su quinto cumpleaños, y publiqué un vídeo del gameplay. No esperaba la gran recepción que ha recibido. Originalmente iba a ser un pequeño y bonito juego arcade, pero empezamos a escribir mucha más historia y decidimos ir a por algo mucho más grande. Tengo una enorme debilidad por la Wii U y sigo jugando con ella a

El arcade está muy de moda

La generación de Nintendo 64 plantó a los sprites y a los entornos bidimensionales en favor de los polígonos. El estilo que reinó en SNES pareció perderse, y no fue hasta New Super Mario Bros. (DS, 2006), y sus 30 millones de unidades vendidas, que se fraguó la resurrección. Ahora, con el auge de los estudios independientes gracias a la distribución digital, este formato (menos costoso) llena la eShop de propuestas rebosantes de talento. Battle Princess Madelyn será la siguiente. ¡Qué ganas de que llegue!



El fantasma Fritzy nos acompañará a todas partes. Disparará bolas mágicas cuando nosotros ataquemos.

El apartado gráfico es puro amor por los 16 bits, además de tener una estética fantasmal, al estilo Ghouls'n Ghost.

pesar de tener una Switch. ¡Siempre tuve clarísimo que iba a hacer una versión de Wii U!

Y entonces llegó Switch. ¿Será exactamente el mismo juego? ¿Fue difícil de portar?
Switch es una impresionante pieza de hardware, y Unity funciona genial en ella. Con optimizaciones mínimas, tuvimos la versión Switch funcionando a máxima velocidad casi de inmediato. El juego será el mismo en todas las consolas. Somos un equipo demasiado pequeño para hacer cambios específicos para cada consola. Sin embargo, ¡tendrá soporte de vibración HD! Amo mi Nintendo Switch.

Ghouls'n Ghosts es por supuesto la principal inspiración. ¿Qué amas tanto de esta increíble saga? ¿Cuál es tu favorito? Por aquí amamos Super Ghouls'n Ghosts, claro está.
¡Para mí es Ghouls'n Ghosts, en la recreativa! Me encantó ese juego desde que lo probé. Mi port favorito es la versión Supergrafx. ¡Es al que Maddi me hizo jugar una y otra vez! También es el juego en el que aprendí a hacer sprites cuando era un niño. Solía pausar el juego en mi Megadrive para recrear los sprites en el viejo Deluxe Paint 2 de PC. Me encanta la versión de SNES, pero las ralentizaciones a menudo hacían que me matasen, arruinando mi partida.

¿Cuál es la relación con el videojuego español Maldita Castilla?
¿Aparte de tener a Gryzor87 como nuestro músico? Juan y Javier han sido de gran ayuda con buenos apuntes. Como agradecimiento a ambos, dedicamos un nivel completo a Maldita Castilla, donde Maddi viaja a través de un portal para recuperar un ítem y Don Ramiro la ayuda a salir del lío. ¡Incluso podrás encontrar a Juan, Javier y sus familias pasando el rato en una ciudad! Son dos de las personas más agradables con las que he tenido el placer de trabajar.

¿Qué es lo que más has disfrutado del juego? Como desarrollador y como jugador.
El tiempo que pasé con Maddi inventando algunos de los jefes y enemigos, ¡es una directora de arte muy estricta! Siempre apreciaré el tiempo que pasó conmigo trabajando en esto. Mi parte favorita como jugador es cuando le muestro a que sus ideas cobran vida. También lo es mostrarle cómo redibujé el cangrejo del viejo juego que hice para ella cuando tenía dos años.

¿Hay ya fecha de salida? ¡Queremos jugarlo!
Será en el segundo trimestre de este año. ¡Fijaremos la fecha final una vez que hayamos obtenido la certificación de cada consola!

Me parece un juego realmente muy disfrutable. Os deseo toda la suerte.
¡Gracias! ¡¡Ha sido un absoluto placer!!



En esta pantalla exclusiva podemos apreciar muchas de las claves del esperado título de Switch y Wii U. Su existencia se debe al éxito de su campaña de "crowdfunding", que superó los 100 mil dólares canadienses (62 mil euros) en solo 5 días.



El referente

Esta saga de arcades de Capcom nos volvió locos por su dificultad a finales de los 80. NES recibió un port del primero, Ghost'n Goblins, y SNES del tercero, Super Ghouls'n Ghosts, ambos en las Nintendo Classic Mini. Pero es la mítica segunda entrega la que inspiró a Chris y Maddi.

HOBBY PREMIOS 2018

Nintendo fue la gran triunfadora.

Miles de lectores de los medios de Axel Springer España premiaron lo más destacado de 2017.

La mañana del 21 de febrero se celebró, en Telefónica Flagship Store de Madrid, la ceremonia de entrega de los Hobby Premios 2018. Unos galardones que, año tras año, entrega la editorial de nuestra revista. Pero no es un jurado quien decide los premios... ¡sino vosotros mismos! A través de la página web hobbyconsolas.com, **miles de usuarios emitieron sus votos a diferentes categorías del entretenimiento**. Acudieron los responsables de todas las compañías videojuegos, y también el cine y la televisión estuvieron bien representados.

Zelda, una vez más

Hasta a Mario le ha pasado: haber salido en el año de Breath of the Wild ha significado irse de cada gala sin el premio a Juego del Año. Los españoles no íbamos a ser una excepción, y **el último Zelda ha barrido a sus rivales**. Y ojo que competían todos los juegos de todas las plataformas. **Nintendo también ganó como mejor compañía del año**, premiando así lo que ha supuesto Switch para la industria. En el sector audiovisual, salieron premiados los largometrajes Coco y Star Wars: Los Últimos Jedi, y Netflix fue premiada como mejor plataforma. El momento emotivo de la gala fue el homenaje a Rafael Martínez, director general de Nintendo Ibérica, recientemente fallecido y todo un referente de la industria del videojuego en España. Estos Hobby Premios van por ti, te echaremos de menos, Rafa.



Todo el mundo pasó por el "photocall", que no se quedó apenas un momento vacío. En la foto, parte del equipo de la editorial.



El presentador fue el gran Javier Abad, que en su trayectoria con nosotros (¡más de 20 años!) ha dirigido varias revistas.

El encuentro posterior dio para mucha conversación, en la que prensa y compañías pudimos intercambiar impresiones.



LOS GANADORES DE NINTENDO



Mejor Juego del Año

The Legend of Zelda Breath of the Wild

Gustavo Viudez, Director de Marketing de Nintendo Ibérica, tuvo que subir muchas veces al escenario. Dos de ellas "por culpa" de Zelda. La más importante, esta, en la que la aventura se coronó como el mejor juego de 2017.



Mejor compañía

Nintendo

Mila Lavín, directora editorial del Área de Tecnología y Entretenimiento, hizo entrega del importante premio a la mejor compañía de 2017: ¡Nintendo! Ahora, a seguir creando para que el año próximo vuelva a ocurrir lo mismo.



Mejor Juego de Nintendo Switch

The Legend of Zelda Breath of the Wild

Por supuesto, The Legend of Zelda también fue elegido como el mejor juego de Switch, superando incluso al genial Mario Odyssey. David Martínez, redactor jefe de hobbyconsolas.com, le entregó el galardón a Gustavo Viudez.



Mejor Juego de Nintendo 3DS

Metroid Samus Returns

Hace tiempo que 3DS es, a efectos de competencia real, la única portátil del mercado. Su mejor juego, de un año de nuevo muy importante, ha sido la genial vuelta de Samus.





Se entregaron 22 premios, algunos especiales, como el de Mejor Estudio español para Tequila Works (en la foto su CEO, Raúl Rubio, con Sonia Herranz), a U-Tad, por su apoyo a la industria española o a Super Hydorah, de Locomalito, como juego español del año.



El evento sirvió para presumir de resultados, ya que, tanto en revistas como en web, Axel Springer lidera la prensa del sector.



Conexión con Japón

Este país asiático es la cuna de los videojuegos. Ahí nació y tiene su sede Nintendo, y su cultura es fascinante. Como cada mes, aquí os traemos un bloque de llamativas noticias para acercaros un poco más a esta increíble cultura.



Una recreativa para recordar viejos tiempos

¿A que no eres capaz de vencerme con solo una moneda? Esa frase (o alguna parecida) es de las que más se oían en los salones recreativos de hace unos años... y en los pocos que quedan en la actualidad. Gracias a Switch, y este nuevo "mueble", podremos emular en casa la experiencia más retro. El Arcade Stand está construido en plástico y nos permite insertar hasta dos consolas (con sus dos Joy-Con cada una) para jugar en modo multijugador local. Hay espacio para que la consola se ventile de forma correcta, además de para pasar el cable de corriente y evitar quedarnos sin batería mientras jugamos a dobles a juegos como Shovel Knight o el futuro Street Fighter 30th Anniversary Collection. Saldrá en mayo a un precio de 8.964 yenes, unos 70 euros al cambio. ¡Mola mucho!



Un bar-museo de ensueño

Hay muchos lugares míticos para los amantes de los videojuegos, pero pocos lo son tanto como el llamado **"La Meca para los fans de Nintendo"**. El Bar 84 es uno de los secretos mejor guardados, un establecimiento en el que miembros de Nintendo (desarrolladores y leyendas de la talla de Miyamoto) comparten bebida en un ambiente agradable. Es difícil de encontrar, pero escritores de Tofugu han dado con él, y nos permiten disfrutar de una buena ración de fotos en las que vemos objetos únicos que todos querríamos colgar en nuestra pared. También hay cuadros firmados por desarrolladores legendarios como Shinji Mikami (Resident Evil) o Yuji Horii (Dragon Quest) que han pasado por allí. Eso sí, nos quedamos con la miel en los labios, ya que la localización del bar sigue siendo un misterio...



XENOBLADE Y SU BSO PARA COLECCIONISTAS

Uno de los grandes juegos que pudimos disfrutar en 2017 fue Xenoblade Chronicles 2, y sus responsables han anunciado nuevas ediciones de la BSO que estarán disponibles en mayo. La más interesante es la USB Deluxe Edition, un pack que incluirá un USB limitado (solo 2.000 unidades) con forma de Cristal Primordial, una caja de diseño, un librito de arte y una de las partituras por 18.000 yenes. Algo más barata, por ¥7.800, es la edición Deluxe, que traerá lo mismo, pero cambiando el USB por un CD. Si no quieren extras, tendrán la edición estándar en CD o digital por 4.500 yenes.













EL GRAN LANZAMIENTO

Liar Princess and the Blind Prince

Una historia de amor imposible.

Nippon Ichi Software es una compañía que lleva desde 1994 lanzando juegos. Recientemente ha empezado a apoyar enérgicamente a Nintendo Switch con lanzamientos como The Longest Five Minutes o la publicación de The Sexy Brutale en Japón. Ahora nos sorprende con el anuncio de The Liar Princess and the Blind Prince, un juego que cuenta la **historia de amor entre dos personajes muy diferentes**, una princesa "mentirosa" y un príncipe ciego (y no de forma natural), que deben cooperar para superar los obstáculos y puzles de cada nivel. La peculiaridad es que la princesa, realmente es un temible monstruo que tiene el aspecto de un lobo negro gigante. El ser en cuestión canta de maravilla, y así atrae a los despistados... ¡para comérselos! Un día, sin embargo, el príncipe es el que se acerca a los feudos de la criatura buscando la casa de una bruja. Solo ella puede devolverle la vista, y nosotros tomaremos el rol de la princesa para guiar a nuestro nuevo "amigo" a través del sombrío bosque. Los gráficos en 2D están dibujados a mano y tienen la apariencia de un cuento infantil (bastante macabro). Seguiremos muy atentos al juego.



Lanzamiento en Japón: Verano

BREVES

Hay de todo, desde carreras locas hasta el regreso de una querida franquicia.



¡Precaución, amigo conductor!

El uso estos vehículos en carretera está permitido, y es normal ver grupos formando caravanas pensando que están en Mario Kart. Eso sí, después de varios accidentes, el Gobierno ha obligado a que se pongan el cinturón.



PriPara y sus "idol" en Switch

El 20 de marzo llegará PriPara: All Idol Perfect Stage, un juego de ritmo con modo historia. Cómo no, habrá una tienda en la que podremos comprar objetos para personalizar a las protagonistas.



Vuelve Zoids

Tras más de 35 años arrasando, la línea de juguetes y anime volverá bajo el nombre de Zoids Wild. Se ha confirmado que habrá videojuego para Switch, y los responsables de la franquicia quieren llevarla a occidente. ¡Cruzad los dedos!

OTRAS NOTICIAS

¡Objetos para decorar nuestro hogar sin deberle dinero a Tom Nook!

Los amantes de Animal Crossing pueden comprar por 620 yenes (unos 5 euros al cambio) cajas en las que conseguir objetos tan coloridos como peluches, tazas o platos. Pokémon también tiene una nueva línea de objetos del hogar que se pueden comprar en diferentes tiendas. ¿A que estáis deseando tener esas Pikazapatillas?



amiibomania

Galería de los lectores

Tenemos la casa llena de amiibo, ¡y a veces cobran vida! Enviadnos sus divertidas poses, sus fotos artísticas, o simplemente vuestra colección, a revistanintendo@gmail.com ¡Hay premio!



Sergio Montes

Nuevo súper posado de la colección de Sergio, que esta vez nos sorprende alrededor de un palacio árabe. ¡Gracias por hacer fotos tan chulas, Sergio!



Hugo Abreu

Esta escena montada por Hugo (de solo 7 años) nos ha encantado por todo: sus mensajes, el Cappy "casero", la disposición, los elementos... ¡no le falta de nada! Muchas gracias por el envío, Hugo.

Foto Ganadora
¡Felicidades! ¡Te llevas un amiibo!



Ángel Estellés

Mario les cuenta a sus amigos su reciente viaje a Skylands sin darse cuenta de que... ¡hay un invitado sorpresa escuchando!



Daniel López

Los invitados a la boda del año se han colocado frente al altar más particular. ¡Vaya mix de juegos y consolas! Ahora solo falta que Peach decida entre los novios.



"TreGui"

Esta unión de mundos es de lo más "acuática". Según nos dice este lector, Tentáculo púrpura está fichando Inklings para... ¡conquistar el mundo!

Splatoon 2 recibe nuevos amiibo: ¡Perla y Marina están en camino!

Desde su aparición, los amiibo de Splatoon han sido de los más vendidos, así que no es de extrañar que la familia crezca. Las próximas en llegar serán las geniales Marina y Perla.

Marina
¡Vaya pelazo de pulpo que nos trae! Cuando no anda con su mesa de mezclas, Marina se dedica a dar las noticias de Cromópolis junto a Perla. Siempre con mucho humor.



Perla
Al igual que pasará con el de su inseparable compañera, el amiibo de Perla tendrá una textura especial, además de ropa brillante y, por supuesto, ¡será una pasada!



Su diseño es una pasada, y encajan de lujo con la estética de la segunda entrega, más marchosa y juvenil, con unos personajes que han crecido, y ahora les va más la fiesta.







Con su música amenizan las partidas de Splatoon 2... también en el mundo real. El 31 de marzo habrá concierto virtual para la gala del Splatoon European Championship.

Una colección con mucha tinta



Inkling calamar + naranja nos desbloquearon misiones en la primera parte.



Inkling chica + verde lima son dos estilos diferentes para el personaje femenino.



Inkling chico + violeta son las dos opciones del primer Inkling masculino.



Mar Las Calamarciñas no abrían misiones, ¡pero sí aparecían cantando!

Tina Además, como todos los amiibo de la colección, sirven en Splatoon 2 para guardar los datos.



Inkling chica rosa neón es el nuevo diseño de este personaje, con una edad algo mayor.



Inkling chico verde neón es como se ha dado a conocer a este personaje... que estrena peinado.



Inkling calamar neón violeta, como el resto, en Splatoon 2 entra y se hace tu amigo.



Lo probamos a fondo

NINTENDO LABO™

Lo hemos creado, jugado y descubierto. Además hemos compartido la experiencia... ¡Y os lo contamos todo!

La innovación es algo que va de la mano de los videojuegos. Pero ya sea por una cruceta, un stick analógico, un sensor de movimientos, o una consola híbrida, estos cambios suelen estar firmados por Nintendo. Y ahora lo nuevo es jugar con cartones. Bueno, **no solo jugar, también crearlo y luego descubrirlo**. Eso es Nintendo Labo.

El arte de compartir

Lo hemos hecho mil veces ya: ponemos la consola en el dock, sacamos los Joy-Con, nos quedamos con uno, y damos otro a otra persona. Switch ha devuelto el protagonismo al factor compartir la experiencia, y hablamos del cara a cara. Esto, que funciona genial en el juego tradicional, es la forma en la que se concibe Labo. Por supuesto que podrás comprarlo, montarlo y jugar solo, pero lo ideal es en familia, y así nos ha quedado claro en las jornadas del Labo Workshop. El pasado 8 de marzo, en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería y Diseño Industrial de Madrid, dio comienzo el primero de España. Un evento que facilitó que familias de todo el país pudieran ir a experimentar esta genialidad. A nosotros, por supuesto, nos sirvió para enamorarnos más del producto. Los padres proponen, los niños mandan, todos innovan... y ese momento mágico en el que funciona, vale millones. Porque, si bien es cierto que las piezas están prefijadas, todo viene en unas planchas de cartón, y somos nosotros los que, paso a paso, hacemos cada Toy-Con. ¡Nos sentimos ingenieros!

Vamos al taller

Pero la experiencia de Labo no se acaba en hacer los Toy-Con "de serie". Primero, porque las opciones de decorarlos a nuestro gusto son infinitas, pero sobre todo por una alcantarilla mágica que encontraremos al fondo del menú: el Taller Toy-Con. Esta parte no es tan sencilla como el resto de la experiencia, ya que **se trata, en esencia, de programar**. Con una sencilla interfaz táctil, asociaremos acciones a consecuencias, y los resultados serán tan divertidos como que una pistola haga caer a un Toy-Con al dispararle... ¡solo si de verdad le hemos apuntado bien! Combinar múltiples Joy-Con, y configurar las acciones, da para que nos lo pasemos en grande creando Toy-Con nuevos. Pero antes, repasemos a fondo los primeros seis (en dos kits distintos) que llegarán a las tiendas.



Este bonito recuerdo nos quedó de nuestro paso por el Workshop. ¡Qué detalle!



El Toy-Con, a tu gusto

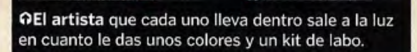
Una de las ventajas de que los Toy-Con sean de cartón, es que podemos personalizarlos a nuestro gusto. El Kit de Personalización es una buena opción, pero podemos decorarlos con lo que queramos.



No desequilibrar la figura es importante. Si no, de todas formas, podemos compensar la vibración.



Las herramientas de siempre nos sirven para inventar con Labo. El límite está en la imaginación.



El artista que cada uno lleva dentro sale a la luz en cuanto le das unos colores y un kit de labo.

El Kit oficial traerá, por 9,99 €, dos láminas de pegatinas, plantillas de números y letras, y cintas.

Los dos primeros kits



- KIT VARIADO
- 27 DE ABRIL
- 69,95€

El Kit Variado es el que incluye estos cinco Toy-Con: antenauta, caña, casa, moto y piano. Es ideal para empezar.



- KIT ROBOT
- 27 DE ABRIL
- 79,95€

El Kit Robot trae un solo juego (y cuesta algo más) pero es el más completo con diferencia. Además, ¡nos lo ponemos!



La sensación es muy fiable, casi como usar un Wii Zapper u otro periférico.

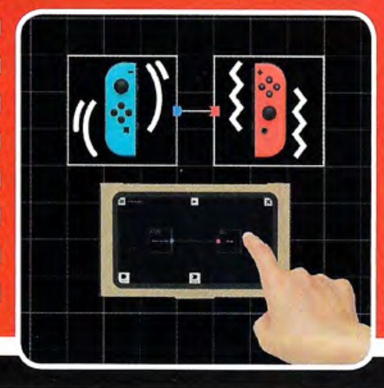
La respuesta es muy precisa, y sorprende el número de posibilidades que ofrece.

Como videojuego también es muy entretenido, sobre todo el robot, que es el más completo.

Taller Toy-Con

Quizá el modo estrella era el menos conocido hasta ahora. El taller esconde un sinfín de posibilidades de programación sencilla, para hasta 8 Joy-Con simultáneos. Lo más simple es que hagamos un "si hago X, entonces que ocurre Y", como decir que si giro uno, vibre el otro. A esto se le puede poner un condicionante, como que solo lo haga si la cámara ve determinada imagen. Anima a crear.





Toy-Con 01 KIT VARIADO

ANTENAUTA



CREA

Es el más sencillo de todos, y aún así impresiona. Hay una sola pieza que forma el "coche", y luego está la divertida antena para la pantalla de Switch.





JUEGA

Insertamos los Joy-Con en el Antenauta. Tocando la pantalla hacemos vibrar uno u otro, con lo que lo desplazamos. Tiene dos modos para dos jugadores.





DESCUBRE

La cámara hace maravillas en este juego. Desde crear circuitos, hasta hacer al Toy-Con perseguir algo. Incluso hay carreras sin luz. ¡Tiene visión nocturna!







DECORAR

Labo se toma muy en cuenta la estética. ¡Es parte de la magia! De serie trae detalles tan curiosos como éste.





Esta pieza es la que forma el Toy-Con. Vienen dos, para que podamos tener dos coches de diferente estilo.



Encajar el Joy-Con es más fácil y seguro de lo que parece. El cartón es fuerte y aguanta sin problemas.



En el modo sumo gana quien tumbe al otro. Se activa dándole a la campana, y sabe cuándo caemos.

VIBRACIÓN AL PODER

Cada Toy-Con se apoya principalmente en una tecnología de Switch. Eso los hace absolutamente exclusivos de la consola, e inimaginables en otro sistema. En este caso, la vibración HD saca pecho haciendo que movamos a placer una pieza de cartón.





La personalización del antenauta es de las que da más juego. Además, si lo reforzamos bien, podemos ganar más al sumo.

La cámara es tanto térmica como infrarroja. Esto abre muchas posibilidades.

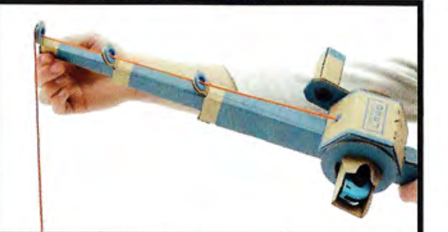


¡REALISTA!

Giras para un lado u otro para soltar o recoger... ¡Y hasta suena como si fuera de verdad! Hasta los peces tardan como los reales.

LA POSICIÓN

Estos mandos son tan precisos a la hora de detectar la posición que todo se siente muy auténtico. El hilo en pantalla calcará lo que hagamos con la caña.



Muy detallista. Ese toque de hacernos abrir la caña es una pasada que, como todo, ayuda a meternos de lleno.



En equipo se monta mejor, ya que tiene muchos "engranajes" y todo debe encajar perfectamente.



¡Que no se te escape! El mando vibra cuando pican, debemos tirar en el momento justo, y llevarlos arriba.



Desde el piano podemos crear nuevos peces que luego aparecerán en el juego. ¡Los Toy-Con interactúan!



CAÑA

CREA

Es muy laboriosa de hacer, y muchas veces incluso no sabe uno bien para qué servirán algunos pasos. Pero los tutoriales son tan buenos que no frustra nunca.



JUEGA

Jugar a pescar es relajado... pero también puede ser competitivo. Cada pez tiene un peso, y cuanto más sumergido esté, más difícil será de pescar.



DESCUBRE

Si se juega antes de montarlo... no te lo crees al verlo por dentro. ¿Cómo será que el hilo se mantenga? ¿Y que tiremos y no vuele la pantalla? ¡Un par de gomillas!



EL LUGAR PRECISO

En esta ocasión, son los sensores de movimientos los más determinantes. Un mando sabe perfectamente dónde está la caña, y el otro identifica si soltamos o recogemos hilo. La sensación es que realmente lo hacemos. Pero la realidad es otra. ¡Impresionante!





¿Quién cogerá el más grande? Parece un juego sencillo, pero hay que tener paciencia, y da para mucho pique entre amigos.



Los gráficos no son lo importante, pero están cuidados.

LOS PORTALES

Si colocamos estas piezas, se formará una conexión entre dos curiosos portales dimensionales.

LA CRIATURA

¡Qué bichejo tan lindo! Por cada minijuego superado con éxito conseguiremos comida. Luego se la daremos con la pantalla táctil.

CASA





Los bloques tienen tres formas: botón, manivela e interruptor. Además, están los dos que se conectan.




Da mucho juego para decorarla. Claro, ¡es una casa! Además, no hay problema de equilibrios, así que, a placer.

TRES POR TRES

El planteamiento está claro, y se basa en una casa 2D en la que interactuamos desde las paredes laterales y el suelo. El Joy-Con derecho, situado en lo alto de la construcción, se encarga de ver qué hacemos. A partir de ahí, a combinar y descubrir.





Los minijuegos son simples y muy infantiles, pero requieren coordinación y lucen bien bonitos. Este es estilo Donkey Kong.

Los bloques hacen aparecer algo... que siempre podemos accionar.







LA MOTO

No, esta vez no anda sola como el antenauta. Poner el Joy-Con aquí sirve para... ¡crear nuestros propios circuitos!

APOYADO

Este Toy-Con es largo por aquí para que lo apoyemos en el abdomen. Suena incómodo, pero funciona.

MOTO

CREA



El punto más especial está en el manillar derecho, que hay que prepararlo para que vuelva a su sitio con un complejo sistema... de goma. Pues funciona genial.

JUEGA



La vibración HD vuelve a hacernos sentir dentro del juego. Las sensaciones y opciones nos han encantado, incluso para los más interesados en "solo" jugar.

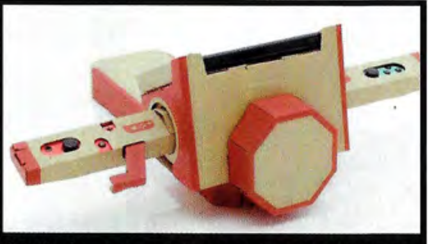
DESCUBRE



Está claro que, un juego así, depende los sensores de movimiento. Pero ojo, que aquí se detecta de diferente forma la inclinación y el giro del manillar. ¡Muy real!



Los controles son muy intuitivos, y hasta tiene contacto para arrancarla. ¡Lo queremos para más juegos!



El diseño es una pasada, y es de los que más tiempo mantuvo enganchados a los niños: ¡querían el récord!

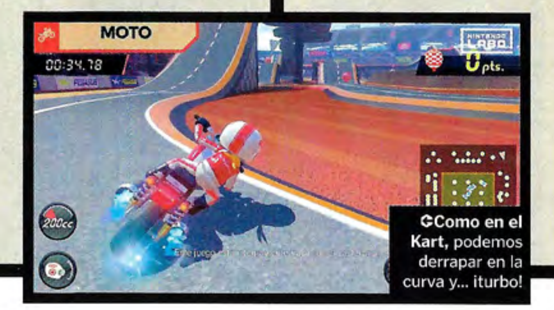
TODO UN ARCADE

A diferencia del resto, este Toy-Con se siente "muy videojuego". Los controles recuerdan a las recreativas de carreras de motos, los circuitos tienen diferentes niveles de dificultad... Además, desde el Taller, se puede convertir en mando de antenauta.





Esta cámara (o pistola en el Taller, si queremos) sirve para escanear cualquier cosa y trazar un nuevo circuito con su forma.



Como en el Kart, podemos derrapar en la curva y... ¡turbo!

EL TECLADO

A pesar de que las teclas son de cartón (y de que solo se recolocan por su propio peso) se siente muy natural tocar con él y podemos interpretar sencillas melodías como en un piano real.

SONIDOS

Trae unos cartones de serie con los que crear, a través del escáner, nuevos sonidos. ¡Y podemos crear nuevas plantillas en cualquier papel!

LA BATUTA

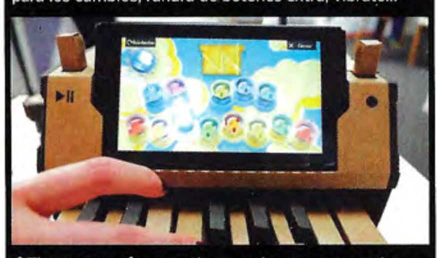
Gracias al sensor de movimientos podemos dirigir una orquesta virtual. Las animaciones se moverán exactamente como digamos.



Las teclas vuelven a su posición por el peso. Como veis en la foto, por dentro, básicamente, ¡está vacío!



Es muy completo, con su botón de melodías, otro para los cambios, ranura de botones extra, vibrato...



Tiene un escáner en el que podemos meter tarjetas. Lo que pongamos lo transforma en variaciones sonoras.

PIANO



CREA

Todo lo que veis era antes una plancha de cartón. Tecla a tecla, hay que darle forma, y luego poner bien cada pegatina. Es la clave de que no "desafine".



JUEGA

Tras la sorpresa inicial, toca usarlo. Tiene melodías prefijadas (empezando por el cumpleaños feliz) para imitar, y muchos sonidos y modificadores que probar.



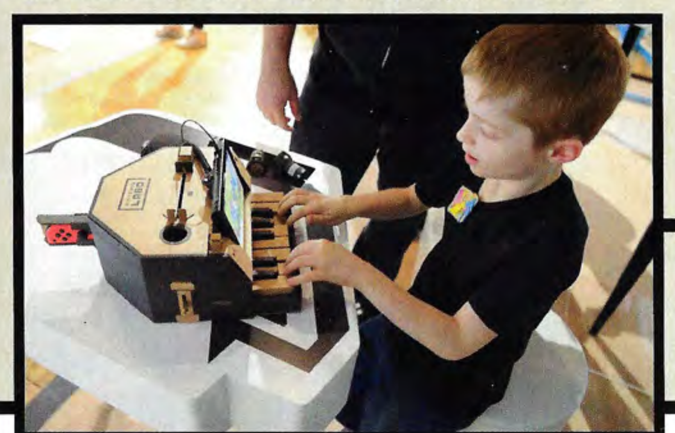
DESCUBRE

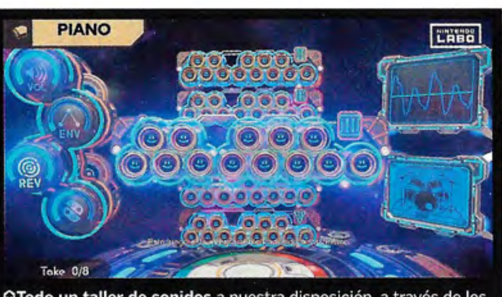
El vídeo nos muestra como se logra que suene, y todo tiene que ver de nuevo con la cámara y las pegatinas. Además, si lo movemos pulsando una nota, vibra.



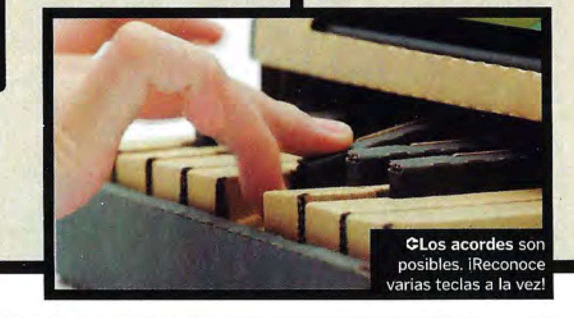
MÚSICA MAESTRO

Como en la casa, pero con 13 teclas a reconocer... ¡más los modificadores! ¡Este Joy-Con es impresionante! Por supuesto, no solo reconoce qué tecla pulsamos, sino que podemos hacerlas sonar a todas la vez si queremos. Lo tocas, lo oyes... y aún no lo crees.





Todo un taller de sonidos a nuestra disposición, a través de los modificadores físicos que podemos escanear, y de los prefijados.



Los acordes son posibles. ¡Reconoce varias teclas a la vez!

Toy-Con 02 KIT DE ROBOT

ROBOT



CREA

Se puede tardar varias horas en montarlo, ya que es el más completo de todos. Para adaptarlo a diferentes estaturas, no hay más que soltar o enrollar las cuerdas.



JUEGA

Pilotamos al robot con nuestros movimientos. Para girar (gracias al Joy-Con izquierdo) nos inclinamos hacia un lado, y volamos estirando los brazos.



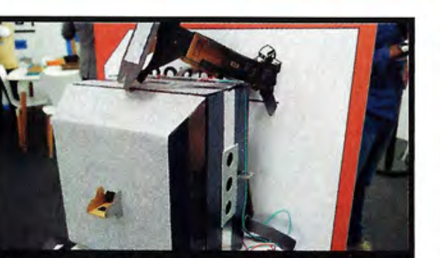
DESCUBRE

Todo va a través de unos pesos que se levantan al estirar, y vuelven a caer al encoger. Así muestran a la cámara qué debe hacer nuestro alter ego de metal.



CUERDAS

No llevamos Joy-Con en manos ni pies. ¡Solo son unas cuerdas! Los mandos están en la mochila y la cabeza.



¡Un traje plata! Solo hay que cuidar de no poner demasiado peso, por lo demás, a crear y... ¡puños fuera!



En el modo batalla nos enfrentaremos a otro robot. Por supuesto, se requiere un Toy-Con por jugador.

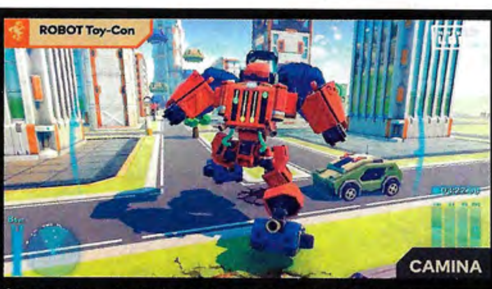


Podremos cambiar el color de nuestro robot a través de los agujeros laterales... que darán mucho más juego.

¡ACABA CON TODO!

Jugar al robot es lo más parecido a estar dentro de un "mecha" que se ha hecho. ¡Mola mucho más que la realidad virtual! Cada paso, cada puñetazo, los gestos para volar y transformarnos... todo responde bien y nos hace sentir dentro de la máquina.





Estirando cada pierna damos pasos por la ciudad y, por supuesto, podemos aplastar lo que pille debajo. ¡Cuánta destrucción!



Bajando el visor pasamos a la vista en 1ª persona.



¡Vuelven los grandes héroes de Nintendo!

Switch no para y, además de nuevos y exclusivos juegazos, también suma a los mejores personajes clásicos. Donkey Kong estará pronto de vuelta, y también lo harán muchos más héroes de siempre.



Las bondades de Switch estarán al servicio de la aventura de Donkey Kong. Modo portátil, posibilidad de jugar en cooperativo con los Joy-Con, vibración HD, gráficos más nítidos y fluidos... ¡y muchas sorpresas más!



Las fases serán en 2D, y contarán con un diseño genial. Los saltos y retos no cesarán en ningún momento.



Bajo el océano también tendremos que demostrar que somos unos "monos para todo". ¡A bucear!

■ NINTENDO ■ SWITCH ■ PLATAFORMAS ■ 4 DE MAYO

Primero fue Link el que nos hizo sentir su "aliento de lo salvaje". Después acompañamos a Mario en una odisea inolvidable. Este mes, Kirby ha teñido de rosa a Nintendo Switch con un plataformas repleto de amor... y muy pronto, este trío de ases se convertirá en un ganador e incontestable póker gracias a la llegada del gran Donkey Kong. ¡La consola híbrida no para!

El mono se pone al día

Antes de lanzarnos de lleno a hablar de la llegada del simio a Switch debemos dejar clara una cosa: Donkey Kong Tropical Freeze será **una adaptación del juegazo que disfrutamos hace cuatro años en Wii U**. Pero no os preocupéis, porque la gran calidad que atesora el original, unida a las geniales novedades que incluirá esta versión, harán que todo se sienta como "nuevo". Y eso que gran parte del desarrollo y la historia permanecerán inalterados: justo cuando Donkey Kong celebra su cumpleaños, unos monstruos de aspecto vikingo deciden arruinar la fiesta (anda, que no tenían otro día). El caso es que, tras una serie de infortunios, el hogar del simio acaba congelado y él volando por los aires... hasta aterrizar cinco islas más lejos. Por supuesto, Donkey Kong no se queda de brazos cruzados, por lo que emprende el camino de vuelta a casa... ¡pero lo hace con la mejor compañía posible!

Los invasores de los mares del norte han robado la isla al bueno de Donkey Kong.

La familia simia unida jamás será vencida

Uno de los puntos fuertes de Tropical Freeze será que, además de a Donkey, podremos manejar a otros tres miembros de su familia: Dixie, Cranky y Diddy Kong. Estos intrépidos monos ya estaban en Wii U, pero la versión para **Switch incorporará a un nuevo fichaje estrella: ¡Funky Kong!** Antes de hablar de este nuevo crack, vamos a repasar las peripecias del equipo Kong original. Como en la edición anterior, Donkey Kong y sus allegados tendrán que hacer todo lo posible para regresar a la isla DK. ¿Y cómo lo harán? Pues recorriendo un montón de niveles en 2D repletos de peligros, plataformeros a más no poder, y una dificultad marca de la casa. Además, el recorrido será muy variado, ya que la ambientación de cada isla será distinta. Viajaremos a junglas, manglares, tierras volcánicas... ¡y hasta al fondo del océano! Nada parará a Donkey Kong, quien podrá saltar, bucear, recorrer grandes distancias a bordo de una vagoneta... ¡y recurrir a sus amigos! A menudo, encontraremos barriles que, al ser arrojados, liberarán a otro miembro de la familia

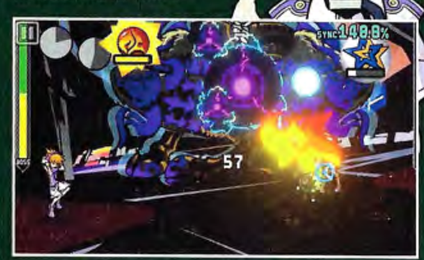


TODOS SE CITAN CON SWITCH

La lista de juegos anunciados para Switch es enorme, y con ellos llegan personajes que nos han emocionado en todas las épocas. Hagamos un repaso a los protagonistas más destacados que están por llegar a nuestra consola favorita.

NEKU SAKURABA

A muchos no les sonará, pero hace 10 años que un juegazo rompió moldes en DS, The World Ends With You, y lo hizo en un género tan definido como el RPG. Gracias a la doble pantalla, este título presentó un sistema de control fascinante, que en Switch evolucionará gracias a la opción de usar los Joy-Con. La marchosa odisea de Neku pronto llenará de música nuestra vida de nuevo.





La historia volverá a engancharnos gracias, entre otras cosas, a músicas y personajes fantásticos.



SAMUS

Aún estamos emocionados con el maravilloso título de 3DS, y no podemos más que soñar con lo que puede llegar a Switch. Lo que es seguro es que ya está en desarrollo. Seguiremos informando...



Esta pantalla es todo que se ha publicado, pero el retorno de la saga Primer está cada vez más cerca.







MEGA MAN

¿Echabais de menos al robot humanoide más veterano del sector? Pues tranquilos, que Mega Man llega a Switch... ¡con toda su colección! A los dos Legacy Collection se les va a sumar el esperadísimo Maga Man 11, un derroche de color que vestirá el estilo de juego más clásico con unos graficazos HD.



El futuro Mega Man 11 recordará a la jugabilidad y el diseño de niveles de los grandes clásicos de NES.

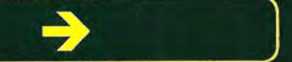


PIKACHU

No nos conformamos con el Pokkén Tournament DX, ¡queremos un RPG de Pokémon en Switch! Pues por supuesto, llegará. Confirmado y en camino. Más info en los próximos meses... y que sigan las conjeturas.



Tsunekazu Ishihara, el presidente de la Pokémon Company, confirmó el desarrolló en el pasado E3.



Cada simio contará con unas habilidades exclusivas. Aprovecharlas en los momentos clave será necesario para conseguir todo.

Los gráficos lucirán mejor que nunca gracias a Switch. Por primera vez alcanzarán los 1080p en la TV.

Kong, que nos sorprenderá con sus habilidades: Dixie podrá elevarse en el aire girando su coleta, Diddy planeará unos instantes con su barril propulsor, y para Cranky Kong rebotar en zonas con pinchos no será un problema gracias a su bastón. Alternar entre las habilidades de los cuatro simios será vital para superar la aventura. ¡Sobre todo si queremos llegar al 100%! Ya que los niveles, que tendrán un diseño sensacional, estarán abarrotados de zonas secretas y coleccionables, muchos de los cuales solo se podrán alcanzar aprovechando las bondades de un personaje en concreto. Más aún si lo hacemos jugando a dobles, ¡que es lo que más nos gusta!

Switch, eres una monada

Esta genial fórmula convirtió a Donkey Kong Tropical Freeze, no solo en uno de los mejores juegos de Wii U, si no en uno de los grandes plataformas en 2D de la historia. ¡Y **en Switch todo se va a potenciar**! Para empezar, en la nueva versión será más fácil que nunca aprovechar el modo cooperativo para dos jugadores, gracias a la versatilidad que brindan los Joy-Con. Por otra parte está la vibración HD, que nos hará sentir la jungla como nunca antes lo habíamos hecho. Y, por si fuera poco, alucinaremos con la nitidez cristalina y la fluidez total que lucirán los gráficos, gracias a la potencia de la nueva consola. Además, claro, nos permitirá disfrutar de la aventura en cualquier parte en su gran pantalla. ¿Se podría pedir más? ¡Pues claro! La edición de Switch va a llegar con modo exclusivo protagonizado por el genial Funky Kong.

Surfeando el manglar

Si hay algo que mole más que un surfista es, sin duda, un mono surfista. Nintendo y Retro Studios parecen ser muy conscientes de esta verdad irrefutable, y van a poner el mundo de Tropical Freeze







Funky Kong será el nuevo simio de la familia que se unirá a la aventura. Será un personaje totalmente exclusivo de Switch.



A bordo de su tabla, Funky Kong podrá ejecutar los "trucos" más locos. Su gran dominio del surf hará que superar los niveles sea más sencillo, ya que le permitirá saltar más alto y protegerse de las trampas.

TODO SABRÁ A NUEVO RESPECTO A LA VERSIÓN DEL JUEGO PARA Wii U, YA QUE SE INCLUIRÁN UN MONTÓN DE NOVEDADES Y MEJORAS EN SWITCH.

bajo los pies de la tabla de Funky Kong. ¡Por algo Switch está en la cresta de la ola de las consolas! El caso es que, este simio de aspecto chuleta, cumplirá al dedillo con la filosofía surfera, y nos propondrá una experiencia mucho más tranquila y relajada que la que podremos vivir con sus familiares. ¡Pura vida, amigos primates! Gracias a su inseparable y resistente tabla roja, Funky Kong será capaz de surfear todos los niveles sin que se le despeine el pañuelo ni le den agujetas al día siguiente. Sus habilidades serán tan variadas como efectivas, y podrá planear en el aire, ejecutar saltos dobles, rodar de forma ilimitada, bucear con la destreza de un bacalao... y hasta protegerse de trampas, como las superficies de pinchos, utilizando su tabla. Vamos, que casi nada podrá parar al bueno de Funky Kong, por lo que este nuevo personaje proporcionará una experiencia idónea a todos aquellos jugadores que quieran disfrutar de la diversión de Tropical Freeze... pero rebajando de forma notoria el célebre nivel de dificultad de la saga. Una idea genial, ¿no os parece? A nosotros, desde luego, sí. Ya que acercará el juego a un público más amplio, y nos dará un estilo nuevo a los que ya disfrutamos del original. Por todo esto no tenemos dudas de que, si ya el juego consiguió enamorarnos sin remedio en Wii U, la versión que se está gestando para Switch **promete convertirse en un título totalmente indispensable**, no solo de este prometedor 2018, si no de la breve (pero intensa) historia de esta impresionante consola híbrida.

Reservar tiene premio

¡Qué regalos tan monos! Si reserváis Donkey Kong Tropical Freeze en tiendas seleccionadas podréis haceros con algunos premios muy molones. GAME está ofreciendo una preciosa funda para guardar vuestra Switch. Por su parte, si reserváis en Amazon, FNAC o Media Markt, os obsequiarán con un llavero de Funky Kong. ¡Corred, que son limitados!



RYU



El mítico luchador japonés fue de los primeros en pisar Switch... pero volverá a por mucho más. Nada menos que 12 juegos llegarán (a tiendas físicas y eShop) en una colección imprescindible: Street Fighter 30th Anniversary Collection.





Además de los juegos vendrá cargado de extras, como galerías de imágenes, música y sprites.



YOSHI

Este año también Yoshi protagonizará su propio juego. Aprovechando la potencia de Switch, el título se desarrollará en un increíble mundo de cartón en alta definición, como si de un diorama en movimiento se tratase. El desarrollo será el habitual de la saga, con desplazamiento lateral, mucho lanzamiento de huevo, y cantidad de horas de diversión. ¡Qué ganas!



Dos jugadores podrán compartir la aventura, como es ya tradicional en Switch. ¡Y con solo dos Joy-Con!



Vida extra para tus juegos

¡Nuevos contenidos para los éxitos de Switch!

Leemos sobre ellos, los esperamos con ilusión, corremos a la tienda, los completamos y... ¡a seguir jugando! En muchas ocasiones, como Splatoon 2 o ARMS, crecen gratis, y en otras, como Zelda, se paga por muchísimo contenido. Te resumimos los mejores contenidos extra.

SUPER MARIO ODYSSEY

■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS ■ 1-2 JUGADORES

Las actividades que Mario puede realizar en su última aventura son numerosísimas. ¡Pero el héroe siempre quiere más! Por eso, la actualización más reciente de Super Mario Odyssey añade un buen "chute" de contenido. ¡Y de forma totalmente gratuita! La incorporación más divertida es **un nuevo modo de juego, Mundoglobo**, que está organizado por el mismísimo Luigi. El hermano de Mario nos propone ganar unas monedas extra compitiendo contra otros jugadores de todo el mundo a través de internet. ¿Cómo? Pues de dos formas: escondiendo globos en cualquiera de sus mundos para que otros jugadores los encuentren... o hallando los que han ocultado otros participantes. Cuanto mejor escondamos nuestros globos (y menos tardemos en encontrar los del resto), más monedas ganaremos y más arriba nos situaremos en el ranking online. Puede parecer una idea "simplona", pero os aseguramos que resulta muy divertida. En especial comprobar hasta donde son capaces de llegar otros jugadores para esconder sus globos. ¡Una pasada! Para completar este modo, la actualización también **incluye tres nuevos trajes para Mario**: caballero medieval, músico de Nueva Donk y un atuendo playero inspirado en Super Mario Sunshine. **Por último, dos nuevos filtros para el modo foto** (luces de neón y moneda) culminan un DLC muy completo.

Encontrar a Luigi en cada uno de los mundos del juego es el primer paso para acceder al modo Mundoglobo. No suele estar demasiado escondido, aunque a veces es un tanto escurridizo.

Los globos mandan. ¡Toca buscarlos y esconderlos!

Parece Dark Souls, pero no. Es la nueva armadura medieval de Mario.

¿Ganas de viajar a Isla Delfino? ¡Pues ya tenéis el traje listo!

La orquesta de Nueva Donk ya tiene nuevo miembro: Mario.





Rocket League

■ PSYONIX ■ FÚTBOL-VELOCIDAD ■ 1-8 JUGADORES

En Rocket League no basta con ser el más veloz para llegar a la bola, ni el más hábil para colarla en la portería rival... también hay que tener estilo. El juego incluye un montón de coleccionables y accesorios que desbloquear y, además, Psyonix lo acaba de actualizar para darnos muchas más posibilidades de personalización. Gracias a un acuerdo con Warner Bros. Interactive y DC Entertainment, ya podemos disfrutar del **DC Super Heroes DLC Pack**. Se trata de una actualización que incluye dos Battle-Cars Premium pertenecientes a dos de las más icónicas películas de Batman. Así, podremos controlar el Batmóvil de las películas de Tim Burton y el de la saga del Caballero Oscuro de Christopher Nolan, que luce un aspecto mucho más amenazador. Además, tendremos a nuestra disposición pegatinas y otros complementos basados en las licencias de Aquaman, Cyborg, Linterna Verde, Wonder Woman, Superman, Batman y Flash. ¡A ganar como superhéroes!

¡ES FLASH! Realmente no nos dará un extra de velocidad, pero seguro que deja boquiabiertos a los rivales.

Flecha verde también pone su granito de arena en este pack.

El Batmóvil cuenta con dos diseños cinematográficos. El más reciente y futurista, y el de las pelis de los 80 y 90.

Los nuevos elementos decorativos, como ruedas, pegatinas o sombreros dan variedad a nuestro vehículo.



Los mapas extra ofrecen misiones e historias alternativas

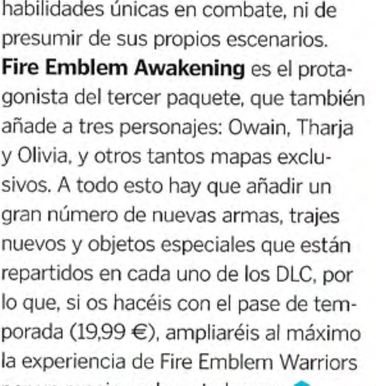


Los nuevos héroes cuentan con sus propias armas y habilidades.

Fire Emblem Warriors

■ KOEI TECMO ■ ACCIÓN ■ 1-2 JUGADORES

Nada menos que tres packs de contenido extra avivan estos combates multitudinarios. El primero está basado en **Fire Emblem Fates**, e incorpora a tres de sus personajes: Azura, Niles y Oboro, que cuentan con sus propias habilidades y mapas del modo historia. El segundo DLC se inspira en **Fire Emblem Shadow Dragon**, el título que nos hizo vibrar en DS hace 10 años. De aquel juego saltan ahora a Warriors Navarre, Minerva y Linde, que tampoco pierden la oportunidad de demostrar sus habilidades únicas en combate, ni de presumir de sus propios escenarios. **Fire Emblem Awakening** es el protagonista del tercer paquete, que también añade a tres personajes: Owain, Tharja y Olivia, y otros tantos mapas exclusivos. A todo esto hay que añadir un gran número de nuevas armas, trajes nuevos y objetos especiales que están repartidos en cada uno de los DLC, por lo que, si os hacéis con el pase de temporada (19,99 €), ampliaréis al máximo la experiencia de Fire Emblem Warriors por un precio realmente bueno.



NAVARRE

El mercenario de FE Shadow Dragon vuelve a combatir. Le acompañan Minerva y Linde.



■ BANDAI-NAMCO ■ LUCHA ■ 1-2 JUGADORES

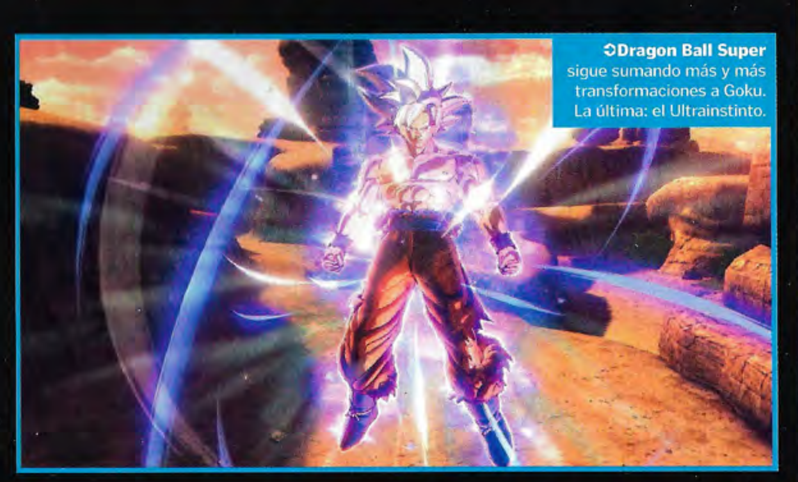
En 2016, y en exclusiva para Wii U, Pokkén Tournament se coló en nuestras casas con el juego de lucha que nos mostró a los Pokémon (por fin) en alta definición. Poco después llegó Nintendo Switch, y nos sorprendió con la versión "de lujo" de este titulazo. Aquí empezaron ya los añadidos, con cuatro personajes que hasta el momento sólo aparecían en la recreativa original, más tres inéditos procedentes de Sol y Luna: Decidueye como jugable, más Popplio y Litten como apoyos. Hoy ya tenemos el primer DLC, que incluye a Aegislash más otra pareja de apoyo: Mega-Rayquaza y Mimikyu. Por si fuera poco, **este "Battle Pack" tiene una segunda oleada**, y viene encabezada por un personaje muy querido por todos: ¡El gran Blastoise! que llega desde la región de Kanto, apoyado por la poderosa pareja que forman Mew y Celebi... ¡Queda Pokkén para rato!



Aegislash cambia entre sus 2 formas en pleno combate.



¡Por fin! ya tenemos a Charizard y a Blastoise... ¡Sólo falta que salga Venusaur!


Dragon Ball Super sigue sumando más y más transformaciones a Goku. La última: el Ultrainstinto.


Coliseo de Héroes es el nuevo modo de juego que se incluye en la última actualización gratuita.

Dragon Ball Xenoverse 2

■ BANDAI-NAMCO ■ LUCHA ■ 1-6 JUG.

Goku y sus amigos se mueven de cine en Switch, y la colman de acción con unos espectaculares gráficos que superan incluso la calidad de las últimas pelis. Los nuevos personajes vistos en ellas (La Batalla de los Dioses y La Resurrección de Freezer) aparecen también en este título... que no para de crecer con constantes actualizaciones. En la eShop disponemos nada menos que de seis DLC, entre los que ya se incluye el flamante "Extra Pack": una cantidad de contenido extra apabullante, que aglutina nada menos que **17 personajes, 22 misiones secundarias, tres escenarios...** ¡e incluso amplía la historia principal! Su nueva actualización gratuita, además, ha añadido jugosas novedades (como luchar junto a tu maestro) y un nuevo modo de juego. ¡Ni reuniendo las 7 bolas habríamos deseado tanto!

Satan SS es sólo un nuevo atuendo para el personaje... no os asustéis.



■ NINTENDO ■ AVENTURA ■ 1 JUGADOR

El pase de expansión de Zelda: BOTW, que puede comprarse por 19,99 €, incluye dos DLC diferentes: el primero de ellos nos da acceso al Santuario de la Espada, un dificilísimo reto que nos insta a superar **45 zonas llenas de enemigos, empezando sin armas ni armaduras.** Este pack también añade el modo experto (que aumenta la dureza de la aventura principal), la senda del héroe (que marca nuestro progreso en el mapa), un teletransportador, y diferentes atuendos. Entre ellos destaca la Máscara Kolog, que nos facilita la labor a la hora de encontrar a estas escurridizas criaturas. Por su parte, el segundo DLC, que recibe el nombre de **La balada de los Elegidos**, amplía la historia principal con nuevas misiones. Todas tienen lugar en las zonas que ya conocíamos, pero el mapa de Hyrule crece con nuevos santuarios, enemigos y muchas sorpresas. Al completar esta nueva historia obtenemos la Moto Hyliana Alfa, un espectacular vehículo que nos permite surcar el reino a toda velocidad. Mola, ¿verdad? Pues los extras no terminan ahí, y este segundo DLC también nos colma con nuevos atuendos para Link (como la Armadura Fantasmal o la Camiseta de Langosta), unos arreos especiales para nuestros caballos, una exclusiva y letal arma: el Aniquilador Divino.


La Moto Hyliana Alfa es una auténtica pasada. Con ella, recorrer Hyrule se convierte en una experiencia totalmente nueva.



LOS ELEGIDOS

Conocer mejor a estos increíbles personajes es posible gracias al segundo DLC de Zelda: BOTW.

Los nuevos atuendos son geniales. ¡Alucinad con este look inspirado en The Legend of Zelda: Wind Waker!

El Aniquilador Divino mata a cualquier enemigo de un solo golpe... ¡pero también deja a Link casi sin corazones!

ARMS

■ NINTENDO ■ LUCHA ■ 1-4 JUGADORES

Misango lleva poco tiempo. Pone el toque racial a este futurista deporte.

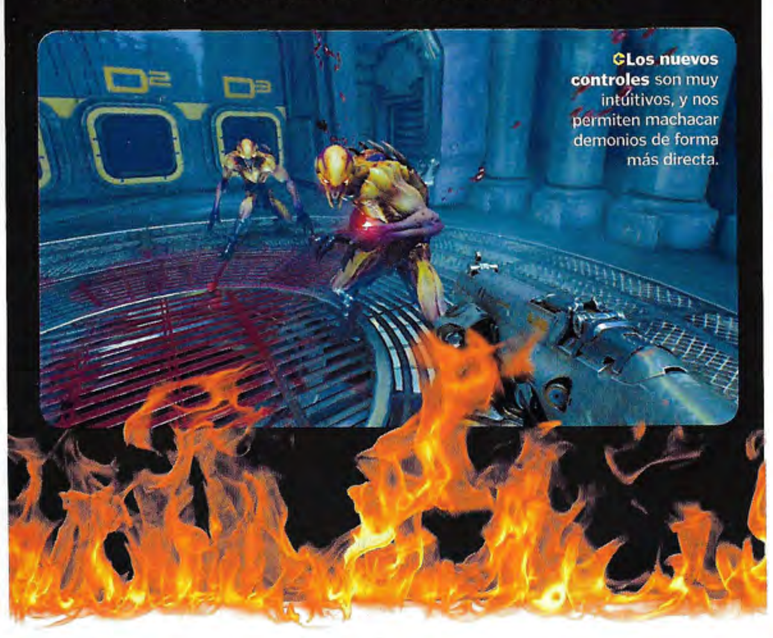
Lanzar un juego al mercado y luego multiplicar su contenido gratis es algo que solo se le ocurre a Nintendo. No hablamos de añadir un parche o poner un extra, ARMS, siguiendo la estela de los Splatoon, **ha pasado ya de 10 a 15 luchadores seleccionables,** con tres puños nuevos por cabeza. Hablamos de Max Brass, Lola Pop, Misango, Springtron y la terrorífica Dr. Coyle. No en vano el título va ya por su versión 5.2, y los cambios no son menores. A los clásicos ajustes de rendimiento (el online va impecable), se le suman muchos nuevos modos y opciones. El juego ya tenía más profundidad de la que aparentaba, pero ahora cuenta con completas estadísticas, repeticiones, galerías, insignias y mejoras y añadidos en los modos clásicos. Además, puntualmente se siguen (y seguirán) convocando Festiluchas internacionales, en los que es divertidísimo y muy competitivo participar. ¡A por el próximo!

La Dr. Coyle ha sido la última en llegar... pero estaba desde siempre. ¡Dirige los laboratorios!



■ BETHESDA ■ ACCIÓN ■ 1-12 JUGADORES

Bethesda y Panic Button han trabajado muy duro para actualizar el juego con mejoras en todos los frentes. La resolución ha aumentado en ciertas áreas y el rendimiento ha mejorado para moverse con más soltura en zonas muy exigentes. También se han mejorado otros aspectos, como algunos cierres inesperados. Además de cambios técnicos, ahora tenemos una nueva opción para controlar el arma, **usando los sensores de los mandos de Switch para apuntar**. En modo portátil, al mover la consola en el eje vertical y horizontal podemos apuntar con los sensores de movimiento. Se controla igual que Splatoon 2, y esto también es compatible con el Mando Pro. Además, **se han mejorado los grupos multijugador** para que sea más sencillo jugar con amigos. Para que veáis hasta qué punto están cuidando los detalles, también han actualizado el icono del juego en el menú de Switch. Ahora, la ilustración coincide con el diseño de la portada. ¿Os atrevéis a darle una nueva oportunidad a DOOM con el nuevo sistema de control?



Los nuevos controles son muy intuitivos, y nos permiten machacar demonios de forma más directa.



■ MONOLITHSOFT ■ ROL ■ 1 JUGADOR

El maravilloso juego de rol protagonizado por Rex y Pyra no dejará de crecer este año. Su pase de expansión está dividido en cinco packs de contenido. Los dos primeros ya están disponibles, y nos brindan nuevas misiones secundarias y beneficiosos objetos extra para la aventura principal. Por su parte, en primavera llegará el tercer paquete, que incluirá un nuevo Blade inusual totalmente exclusivo. Más adelante, **en verano, se estrenará el modo batalla**, que nos enfrentará a enemigos muy poderosos en emocionantes combates. Como colofón final, y ya en otoño de 2018, el universo de Xenoblade Chronicles 2 se expandirá con **una nueva historia original**. Recordad que ninguno de estos DLC se vende por separado, y que el pase de expansión se puede adquirir en la eShop por 29,99 €.



Los objetos extra que obtenemos con este DLC incluyen dinero, cilindros de buceo, y piezas para mejorar a Poppi, la Blade artificial.



La nueva historia se estrenará en otoño de este año. Todavía no se han desvelado sus detalles, pero estamos deseando conocerlos.



■ NINTENDO ■ SHOOTER ■ 1-8 JUGADORES

Si hay un título que de entre todos destaque por sus extras ese es Splatoon 2. No hay un solo juego que le pueda hacer sombra en cuanto a contenido gratuito. Bueno... ¡ni en cuanto contenido extra, en general! El shooter de Nintendo **añade armas y escenarios prácticamente cada mes**, y 9 meses después de su salida suma ya 21 escenarios y... ¡83 armas distintas! Una locura que además no se queda ahí. Entre otros ajustes y mejoras, también hemos recibido un nuevo modo de juego que se añade a los seis que ya tenía: El Asalto Almeja. Una nueva modalidad en la que recogemos almejas desperdigadas por el escenario para encestarlas en la "canasta" del rival. Y hablando de canastas, el último escenario que nos han regalado este mes es un estadio de Basket. **Y ahora, a por la versión 3.0**. A finales de abril llegan más de 100 nuevos artículos, 3 escenarios... ¡y el rango X! También veremos a Mar en el Valle Pulpo... y en verano llega un súper DLC: La Octo Expansión. ¡Qué pasada!

ÚLTIMO FICHAJE

El nuevo juguetito de moda en Cromópolis... toda una revolución gracias a esos 4 amortiguadores.

Más y más armas se van sumando al arsenal.

11 mapas se han sumado a los 10 iniciales. ¡Y ahora llegan más!

La moda Inkling también se renueva, y cada vez hay más donde elegir para vestir a nuestro avatar.

Lo último ha sido esta "guapada" de mapa con cancha de baloncesto.

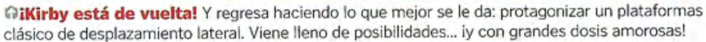
Hacer un amigo
Soltar habilidad
Saltar
Atacar
Espada
CPU Burning Leo
CPU Sir Kibble
11
79
Rey Dedede

EL DATO

El debut de Kirby fue en 1992, cuando protagonizó Kirby's Dream Land para Game Boy. ¡Ya es una bola madurita!

Kirby™ Star Allies




¡Kirby está de vuelta! Y regresa haciendo lo que mejor se le da: protagonizar un plataformas clásico de desplazamiento lateral. Viene lleno de posibilidades... ¡y con grandes dosis amorosas!



Hay cuatro mundos distintos. Todos lucen genial y lucen una ambientación propia. Para movernos entre ellos y acceder a sus fases recorremos unos sencillos mapas.

Kirby Star Allies

En portátil o en la televisión, Kirby viene con ganas de diversión.





Género: **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-4**
Precio **59,99€**
Idioma **Español**
Tamaño **2,8 GB**



Argumento

Unos corazones de energía parecen ser la clave para la resurrección de un señor oscuro. Kirby no es que se implique demasiado, ¡pero nunca se pierde una buena aventura!

Switch se viste de rosa para recibir a Kirby, uno de los personajes clásicos de Nintendo que todavía no se había estrenado en la consola híbrida. No importa el tiempo que lleváramos sin verle, ni tampoco parece haberle afectado el cambio de consola. ¡Esta bola rosada y rechoncha sigue tan amorosa como siempre!

Una bola con recursos

En su nueva aventura, Kirby mantiene todos los elementos que le han hecho famoso. Como a él más le gusta, en Star Allies tiene por delante **un colorido juego de plataformas de perspectiva lateral**. Vamos, que solo podemos movernos hacia los lados en la inmensa mayoría de niveles (hay alguna sorpresa "tridimensional" que no os vamos a desvelar). El argumento no tiene gran importancia y la clásica lucha contra la oscuridad no es más que una excusa para lanzarnos rápidamente al primero de sus cuatro mundos: Dream Land. Bastan unos pasos por estos verdes pastos para comprobar que Kirby no ha perdido facultades. Con "A", la bola rosa pega un salto, y si aporreamos el mismo botón, pues flota como de costumbre. Para aspirar todo lo que se encuentre a su paso (otro de los clásicos) solo hay que mantener "B", apretarlo de nuevo para lanzar al enemigo u objeto como un proyectil, o mover el stick analógico hacia abajo para engullir lo que tengamos en la boca. Aquí se pone de manifiesto la principal habilidad de Kirby, ya que, dependiendo del enemigo absorbido, lo normal será que adquiramos alguna de sus habilidades. El número de enemigos y su variedad son muy elevados, pero, en general, podemos clasificarlos en dos grandes grupos: los que portan armas (como espadas, cuchillos o látigos) y los que poseen un efecto concreto (fuego, agua, electricidad, etc.). Si nos "zampamos" a uno de los primeros, Kirby se quedará con su arma, convirtiéndose inmediatamente en espadachín, cocinero, ninja... En cambio, tragarse a uno de los segundos hará que el poder del elemento invada a la rosada bola, permitiéndonos lanzar ataques de fuego,

> LA HABILIDAD DE COPIA, CON LA QUE KIRBY "ASIMILA" A SUS ENEMIGOS, OTORGA DISTINTAS PERSONALIDADES A LA BOLA ROSA. ¡ALGUNAS SON GRACIOSÍSIMAS!

¡Menuda bola!

Kirby no ha perdido ni un ápice de versatilidad con el paso de los años. En esta aventura, el orondo personaje conserva todos los movimientos que le han hecho famoso desde su debut.


Saltar y flotar son dos de las habilidades clásicas de Kirby. ¡No podían faltar!


Engullir a los enemigos es muy útil, ya que así podemos conseguir sus armas.


Atacar a los monstruos es genial. ¡Hay un montón de posibilidades diferentes!

¡Son mis amigos!

Además de su amplio repertorio de habilidades clásicas, Kirby ha aprendido un talento muy especial: convertir a sus enemigos en aliados! Gracias a esto, siempre podemos ir acompañados de hasta otros tres personajes. Si jugamos solos, la propia consola se encarga de manejarlos. Pero lo más divertido es pasar los Joy-Con o el Mando Pro a tres colegas y disfrutar de divertidísimas partidas cooperativas. Por si fuera poco, cada nuevo amigo que hacemos en el juego tiene una habilidad diferente. ¡Y podemos combinar un gran número de ellas! Mirad como funciona este sistema:



Lanzar un corazón a un enemigo es el primer paso. ¡Ya tenemos un nuevo aliado!



Hay dos "clases" de amigos; unos portan armas y otros un efecto, como hielo o fuego.



Combinar estas clases nos permite crear espadas ígneas, cuchillos helados...



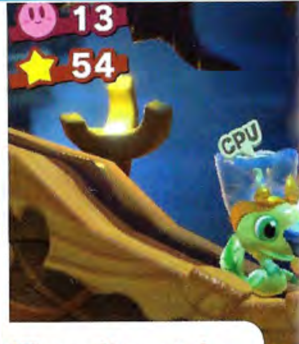
Las fusiones se pueden aplicar a todos los personajes, incluyendo al propio Kirby.



Las "mezclas" son tan numerosas como sorprendentes. ¡Prueba todas las opciones!

Las habilidades de amistad son movimientos especiales que se activan en ciertos momentos. Las hay de ataque, como una rueda que arrasa todo a su paso. Otras, por ejemplo, nos permiten crear un puente con los personajes que llevemos en ese momento.





¡Transfórmate!

Cocinero, artista, espadachín... ¡y hasta bola-araña! Kirby puede asimilar un gran número de personalidades.



hielo, electricidad o viento. Pero, ¿qué pasa si no queremos comernos a todos los malos que pillemos?

¡Encantado de atraerte!

Es aquí donde entra en juego la gran novedad de Star Allies: el sistema de aliados. En los primeros compases de la aventura, Kirby "aprende" que es capaz de lanzar corazones (pulsando "X"). Está claro que a todos nos gusta repartir amor, pero, en el caso de Kirby, la cosa tiene mucha más miga. Si alcanza a uno de los enemigos especiales (con arma o efecto), rápidamente este pasa a convertirse en su amigo, acompañándonos a todas partes partir de ese momento. Podemos llevar hasta a tres aliados a la vez, así como intercambiarlos fácilmente "enamorando" a otro enemigo distinto. Si jugamos en solitario, nuestro equipo es controlado por la consola, pero lo mejor es pasar mandos a nuestros amigos para disfrutar de increíbles partidas de hasta cuatro jugadores. ¡Son divertidísimas! Nuestros compañeros se mueven genial en manos de la consola, pero está claro que la experiencia está pensada para disfrutarla en compañía. La forma más sencilla es hacerlo es junto a un amigo, para lo que (como de costumbre) basta con separar los Joy-Con. Es así, acompañados, como más destaca **la opción estrella del sistema de aliados:** la fusión de habilidades. Sus posibilidades son enormes, y dan pie a todo tipo de puzles y



¡Coge el mando!

Se pueden combinar hasta cuatro Joy-Con y Mandos Pro para organizar a nuestro gusto las partidas cooperativas. ¡Son una pasada!

JUGAR CON TRES AMIGOS ES LA MEJOR MANERA DE DISFRUTAR DE LA NUEVA AVENTURA DE KIRBY. ¡RISAS ASEGURADAS!







¡Todos juntos! En algunas zonas los cuatro personajes tienen que actuar a la vez.



Unirse a la partida es muy fácil. Solo hay que conectar otro mando en cualquier momento.

¡A cooperar!

Usar bien las combinaciones de habilidades es vital. Por un lado nos permiten acabar con los enemigos de forma más eficaz. Por el otro, muchas fusiones son indispensables para superar algunos puzles que Kirby encuentra en su aventura. No os preocupéis, que son muy sencillos, pero todos tienen un diseño de lo más original. Aquí os mostramos dos de las situaciones que tenemos que superar:



Fundir hielo con armas de fuego es la mejor manera de despejar el camino en las zonas cerradas por bloques helados.



Desviar el chorro de una cascada con una sombrilla impide que se apague la mecha de un cañón que hay que prender.

situaciones que nos obligan a experimentar con todo lo que se nos ocurra.

La fusión hace la fuerza

Los aliados que poseen un efecto **pueden transferir su poder a las armas del resto** de miembros del grupo, incluido el propio Kirby. Por ejemplo, imaginad que llevamos a Kirby equipado con una espada, y que nuestro grupo lo completan un Chilly (hielo), un Sir Kibble (cuchillo) y un Burning Leo (fuego). Si pulsamos arriba en el mando, Kirby y Sir Kibble convierten sus armas en devastadoras herramientas ígneas o heladas. Esto resulta muy útil para acabar fácilmente con algunos enemigos del elemento contrario (fuego gana a hielo... etc.), pero también para solucionar algunos sencillos puzles que encontramos. Congelar una cascada, barrer el suelo con el poder del viento, encender una mecha para provocar una explosión... La variedad de situaciones es alta, pero aún mucho más el número de fusiones por descubrir. Algunas de ellas son desternillantes, como la que nos convierte en una congelada piedra de "curling". ¡No os la perdáis! Alternar entre todas las opciones posibles es la clave para superar los cuatro mundos, a cuyas fases accedemos a través de un mapa clásico, muy al estilo Super Mario. Todos los niveles tienen una extensión un tanto breve, pero están repletos de secretos y coleccionables, por lo que son muy rejugables... aunque nunca supongan un verdadero reto. Las zonas de saltos son muy sencillas de superar (después de todo, Kirby puede flotar de forma ilimitada), y en los puzles, además de ser muy evidentes, siempre tenemos cerca a los enemigos clave para descifrarlos. Por su parte, los combates siguen la misma línea, incluidos los jefes,



KIRBY

Este ser tan adorable lleva más de 25 años haciéndonos disfrutar. No nos digáis que no es una monada.



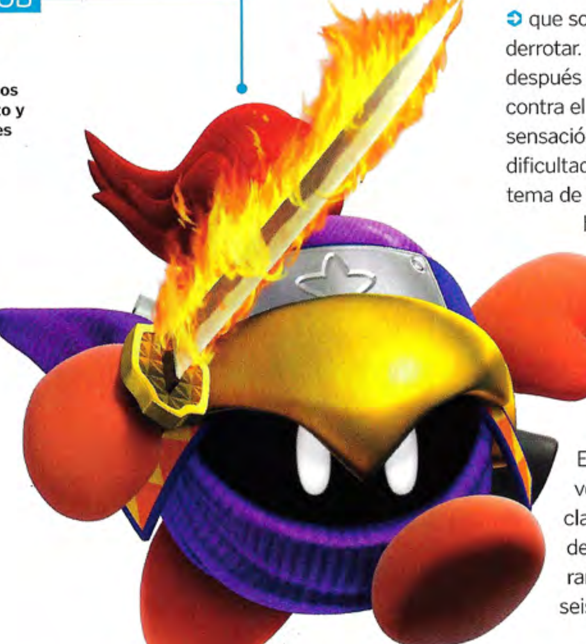
Los objetos son variados. La comida nos llena la barra de salud, hay potenciadores de invencibilidad y también elementos coleccionables. Siempre hay algo por descubrir.



Los jefes finales no revisten mucha dificultad (el juego es muy fácil en general). Algunos son nuevos personajes y, otros, viejos conocidos de otros títulos protagonizados por Kirby.

ENEMIGOS

La variedad de monstruos es considerable. Cada uno de ellos tiene un aspecto y unas habilidades diferentes.



que son siempre muy sencillos de derrotar. En este sentido, y sobre todo después del épico enfrentamiento contra el enemigo final, nos queda la sensación de que un mayor nivel de dificultad hubiera explotado más el sistema de fusión. Algo que, en cambio, sí hacen fantásticamente las habilidades de amistad, que convierten a nuestro grupo en puente o rueda "viva" en puntuales y épicos momentos.

Aún hay más...

Esta frase, que leemos varias veces durante el juego, es un claro indicativo de la estructura de Star Allies. Es posible superar la aventura en poco más de seis horas, pero, en este tiempo, ni por asomo destaparemos su totalidad. Muchas fases ocultan interruptores que desbloquean niveles extra, hay muchísimas piezas de puzles (que descubren ilustraciones) por encontrar, podemos conseguir aliados legendarios... **Hay mucho, mucho por hacer** en Kirby Star Allies. Pero todavía hay más: desde el principio tenemos desbloqueados dos divertidos minijuegos, pensados para jugar a cuatro, y que nos proponen agitar los Joy-Con para batear un meteorito o cortar el tronco de un árbol. ¿Queréis más? ¡Pues lo hay! Pero antes hay que completar el juego para desbloquear dos modos extra más: una suerte de contrarreloj con normas propias y una "arena" contra los jefes finales del juego. La guinda a este festín la pone un apartado gráfico "al diámetro" de la bola rosa: esce-









Los gráficos son puro amor. El aspecto de los enemigos es más entrañable que amenazante, y las fases deslumbran por su alegre colorido. Además, todo se mueve con una fluidez absoluta, tanto en la televisión como en la pantalla portátil.

¡Muchos extras!

De inicio, tenemos dos sencillos minijuegos competitivos que nos invitan a mover los Joy-Con. En uno debemos batear un meteorito más lejos que nuestros amigos, y el otro es un concurso de talar árboles. Al terminar el juego, se desbloquean dos modos extra: un divertido contrarreloj y un reto contra los jefes finales.





KIRBY NUNCA HABÍA LUCIDO TAN BIEN. EL COLORIDO DE SU MUNDO Y LA FLUIDEZ CON LA QUE SE MUEVE TODO ES GENIAL.

narios repletos de colorido, personajes y situaciones que nos arrancan más de una carcajada, una banda sonora genial... y todo moviéndose a una velocidad de vértigo, tanto en la TV como en el modo portátil. Nunca antes el universo de Kirby había lucido de forma tan vibrante. Y eso solo ha sido posible gracias a las posibilidades de Switch. Una consola que, una vez más, demuestra ser el mejor lugar posible para que los personajes clásicos de Nintendo se reinventen. Vale que quizás Kirby no lo ha hecho de forma tan clara como Link o Mario, pero el resultado es un juego "redondo".



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Más "amorosos" imposible. ¡Este Kirby sabe cómo conquistarnos!

Diversión ★★★
Es variado y muy original, pero se echa en falta una mayor dificultad

Sonido ★★★
No hay voces, aunque los efectos y melodías acompañan genial.

Duración ★★★
Si queremos descubrir todos sus secretos hay juego para rato.

El sistema de aliados. Las partidas a 4 jugadores. Derrocha amor por todas partes.

La dificultad es muy baja, tanto en los puzles como en los combates. ¡Hay poco reto!

Nuestra opinión

Vuelve el Kirby que más nos gusta.

La nueva aventura de Kirby es puro amor. Saltos, puzles y el genial sistema de fusión forman un gran equipo, en especial jugando en compañía. Eso sí, contad con que es muy fácil.

Te gustará...

Más que... Yooka-Laylee

Menos que... Super Mario Odyssey

Total

86

EL DATO
Recuerda a los clásicos de 16 bits, pero con un píxel más refinado, gracias a la técnica como Hi-Bit.

Nintendo eShop



3

Género **Aventura**
Compañía **D-Pad**
Jugadores **1**
Precio **22,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **243,27 MB**



Argumento
El pequeño Otus es un niño-búho... al que parece que todo le sale mal. Un buen día, para colmo, unos temibles piratas atacan su aldea, por lo que, junto a sus amigos, se ve metido en la aventura de su vida. ¡Vamos a ayudarle!

Owlboy

Conquista el cielo con tus amigos.

Tras casi nueve años de desarrollo, el pequeño estudio D-pad logró lanzar Owlboy, su carta de amor a los juegos de plataformas de consolas de 16 bits, como SNES. Ahora llega a Switch dispuesto a dibujarnos una sonrisa gracias a su potente mensaje.

¡Cuenta conmigo!

Otus es uno de los últimos búhos, una especie casi extinta que se debe a la protección de los humanos. Ante las amenazas, los búhos dan lo mejor de sí, y Otus tiene la suerte de estar muy bien acompañado. **Los controles son muy sencillos**: podemos volar, agarrar con nuestras patas y girar sobre nosotros mismos para dejar aturdidos a los enemigos. ¿Y cómo atacamos? Pues gracias a los tres amigos que Otus hará durante la aventura. Los nuevos compañeros son los que disparan (a lo Metal Slug), y cada uno lo hace de forma diferente. Hay ocasiones, sobre todo en las batallas contra jefes y diferentes criaturas a la vez, que tenemos que alternar el poder de nuestros compañeros, algo que se realiza pulsando solo un botón. Esta accesibilidad se traslada al sistema de agarre: tenemos un poder que nos permite invocar a nuestro amigo cuando queramos, aunque nosotros hayamos avanzado mucho. Así, no tenemos que ir a buscarlo si nos lo hemos dejado atrás, dándole un gran ritmo a la aventura. La exploración, el sigilo, el combate, los puzles y los momentos dramáticos están tan bien medidos que **avanzar en Owlboy es de lo más estimulante**. Además, es una todo una oda a la amistad, un ejemplo de que podemos superar las adversidades si nos mantenemos unidos, y eso es muy



El antihéroe

Estamos acostumbrados a que los personajes de videojuegos nos aplaudan como el héroe que somos. Sin embargo, a Otus siempre le echan la culpa cuando algo sale mal. Esto hace que tengamos más ganas de demostrar nuestra valía.

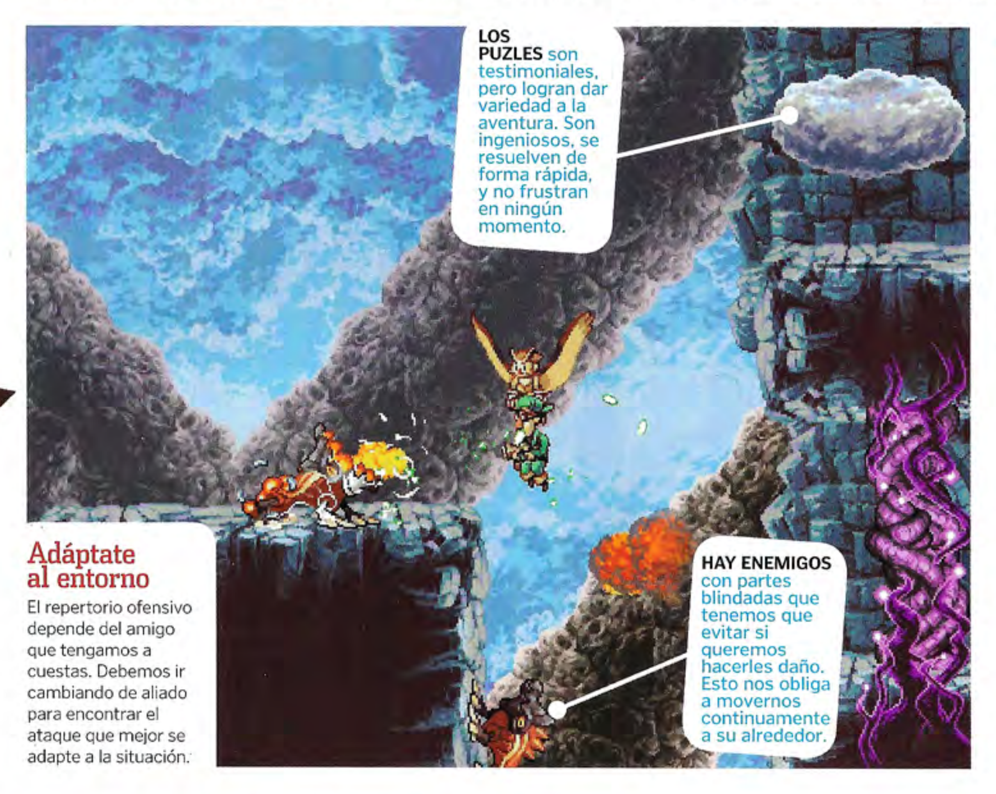




Hay fases de sigilo que dan variedad a la aventura y ayudan a que el juego mantenga el ritmo. Son sencillas y es mejor que no nos vean... ¡o se lanzarán como locos a por nosotros!



Grandes enemigos nos esperan al final de cada fase. La dificultad es más alta que en el resto del juego y nos obligan a cambiar constantemente de compañero para vencer.



LOS PUZLES son testimoniales, pero logran dar variedad a la aventura. Son ingeniosos, se resuelven de forma rápida, y no frustran en ningún momento.

HAY ENEMIGOS con partes blindadas que tenemos que evitar si queremos hacerles daño. Esto nos obliga a movernos continuamente a su alrededor.

Adáptate al entorno

El repertorio ofensivo depende del amigo que tengamos a cuestas. Debemos ir cambiando de aliado para encontrar el ataque que mejor se adapte a la situación.

La exploración

La misión nos permite explorar zonas muy diferentes entre sí, desde templos místicos hasta paisajes de ensueño... ¡y un barco pirata! En el camino encontramos objetos de los búhos que nos cuentan más sobre el pasado de la especie. Además hay cofres, que nos permiten comprar potenciadores de salud... y curiosidades inútiles.





Las plantas, además de restaurar salud, la aumentan por tiempo limitado. ¡Sabrosas!

CUANDO HACEMOS UN AMIGO VALE LA PENA EXPLORAR ZONAS PASADAS EN BUSCA DE SECRETOS

bonito. Tanto como **el apartado audiovisual, que es una maravilla**. Los gráficos están muy cuidados, hay gran variedad de entornos y las animaciones son fantásticas, tanto en la televisión como en la pantalla de Switch. Además, la banda sonora mantiene el nivel con temas que recuerdan a Zelda o Final Fantasy, y otras melodías "chip-tune" que redondean una genial estética retro. No hay voces, pero el juego llega con textos en castellano. Y, por cierto, llegará a las tiendas en una edición en formato físico el 29 de mayo.

Amor de otra época

D-Pad Studio ha conseguido coger elementos de diferentes juegos y unirlos con el pegamento... de la amistad. Aunque no profundiza en las mecánicas de sus juegos de referencia (como Metroid), **consigue sorprender gracias a un potente mensaje**. Hay muy buenos homenajes a juegos de 16 bit, pero Owlboy destaca, y hasta nos deja sin palabras en algunos momentos. Y eso es algo muy difícil.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Gráficos pixelados, pero con un mimo y definición fantásticos.

Diversión ★★★
Una aventura simpática con mecánicas que enganchan.

Sonido ★★★
Melodías exquisitas que se quedan grabadas en la cabeza.

Duración ★★
Unas ocho horas que se pasan "volando", ya que atrapa bien.

El sonido y el apartado visual es fantástico. Su historia y los valores que transmite.

Algo corto. No hay mucho que hacer cuando te lo pasas. Es más bien facilón.

Nuestra opinión

Divertido y precioso... en todos los sentidos

Los 5 miembros de D-Pad Studio han creado un juego que, si bien no rompe moldes a nivel jugable, es divertido y tremendamente hermoso, tanto por sus valores, como por su apartado artístico.

Te gustará...

Menos que... Celeste | Y más que... SteamWorld Dig 2



Total

85

EL DATO
Salió a la venta en otras consolas en 2013. En Switch incluye las actualizaciones lanzadas hasta 2017.

PayDay 2

Una banda de ladrones chapada a la antigua.





Género	**Shooter**
Compañía	**Starbreeze**
Jugadores	**1-4**
Precio	**49,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**10,507 GB**



Nuevo fichaje

La versión para Switch incluye un personaje exclusivo: Joy. Cuenta con su propia máscara, pero su comportamiento es idéntico al del resto del plantel de criminales.

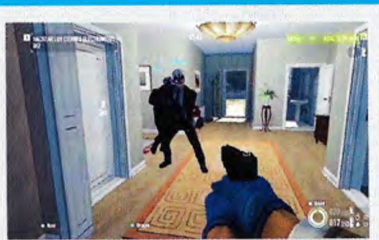
Poneos la máscara, porque este shooter ya ha dado el gran golpe Switch. Y lo ha hecho manteniendo intacta su propuesta, o lo que es lo mismo, convirtiéndonos en expertos ladrones de una banda organizada.

Robos estratégicos

El principal atractivo de PayDay 2 es que todas sus misiones están pensadas para jugar junto a tres amigos. Podemos hacerlo a través de internet o en modo local, **conectando hasta cuatro consolas a la vez**. En caso de que queramos jugar en solitario, los miembros de nuestra banda son controlados por la CPU, aunque pierde bastante gracia. Sea como sea, tenemos por delante un gran número de golpes, divididos en varios niveles de dificultad, y que podemos elegir desde un "mapa criminal". Los objetivos son siempre muy variados, y los encargos van desde robar un concesionario de coches a infiltrarnos en una galería de arte para "tomar prestadas" valiosas obras de arte. Para llegar hasta los objetivos hay que realizar todo tipo de acciones, como forzar puertas o cajas fuertes, "hackear" ordenadores y, por supuesto, eludir las cámaras de seguridad y a los servicios de vigilancia. Aunque eso no siempre resulta posible...

Acción a raudales

Las alarmas saltan si somos descubiertos, lo que se traduce en que los vigilantes comienzan a dispararnos y piden refuerzos policiales. Cuando esto sucede, no nos queda otra que liarnos a tiros con todo lo que se mueve, algo para lo que contamos con un amplio arsenal. En estos momentos **el ritmo del juego cambia drásticamente**, y pasa de ser un título estratégico, centrado



Colabora y roba

Si jugamos con amigos, lo mejor es coordinarse para que cada uno realice una tarea distinta. Así, uno puede encargarse de las cámaras de seguridad, otro de forzar la caja fuerte, otro de noquear a los guardias de seguridad... Nunca hemos robado nada, ¡pero parece un golpe totalmente real!

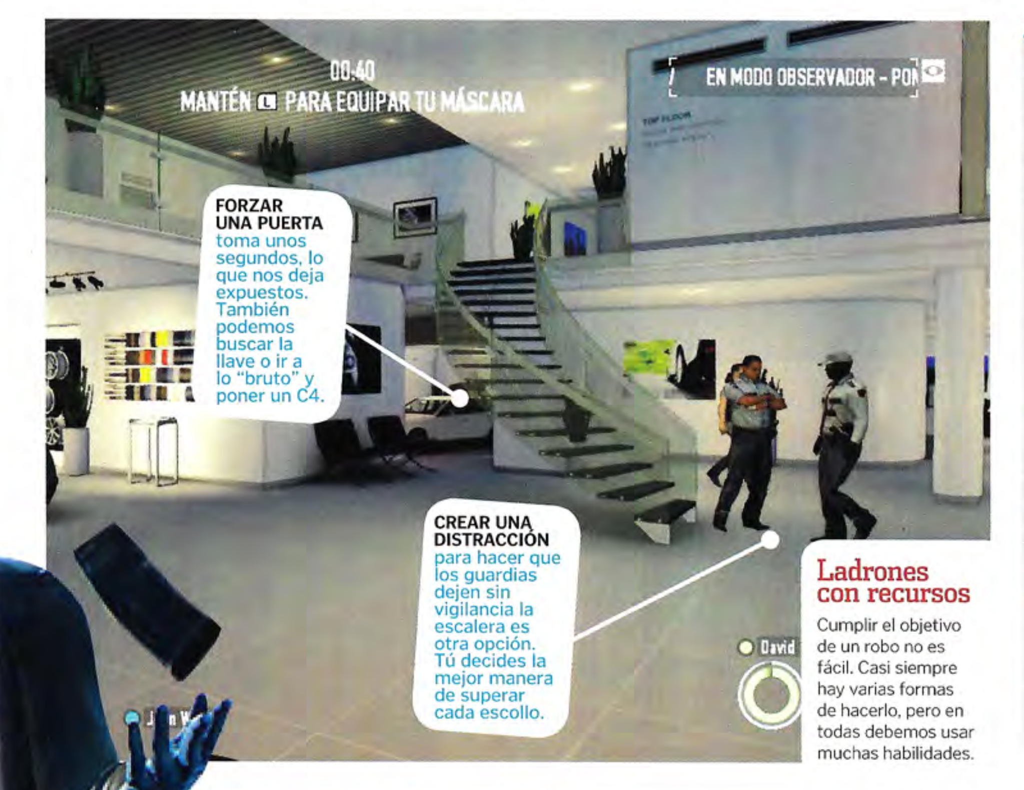




Este mapa da acceso a las misiones. Se pueden realizar en cualquier orden, pero es mejor empezar con las fáciles para conseguir dinero y mejorar nuestro equipamiento.



Los tiroteos deben ser nuestro último recurso, ya que el número de enemigos es siempre muy alto y, a veces, tenemos un tiempo para huir tras ser descubiertos.



Ladrones con recursos

Cumplir el objetivo de un robo no es fácil. Casi siempre hay varias formas de hacerlo, pero en todas debemos usar muchas habilidades.

Misiones variadas

En la gran mayoría de misiones tenemos que robar algo. Sin embargo, los objetivos, escenarios y circunstancias que rodean a cada golpe son distintas. Esto da pie a que el juego no se haga repetitivo y a que tengamos que buscar soluciones alternativas constantemente. ¡La vida de los criminales nunca es un camino de rosas!





Robar una joyería es un clásico que no podía faltar. ¿Cómo evitamos las alarmas?

EL MODO COOPERATIVO LOCAL ES LA MEJOR FORMA DE DISFRUTAR DE ESTE SHOOTER.

en la infiltración, a un auténtico festival de disparos. Si conseguimos salir airosos (o cumplir la misión sin ser detectados), recibimos una determinada cantidad de dinero que podemos invertir en nuevas armas, equipamiento o máscaras.

Golpes "de los de antes"

Esta propuesta, muy pensada para disfrutar online, pierde fuerza en Switch debido a la ausencia de un chat de voz. Es posible comunicarse a través de un sencillo sistema de comandos en pantalla, pero no es lo mismo. Además, se nota que el juego tiene ya unos añitos y algunos elementos están desfasados. En especial la IA de los enemigos, flojita, y los gráficos, que presentan unos modelados muy sencillos y sufren de algunos "tirones". Pero estos errores no arruinan la experiencia, y PayDay 2 es capaz de ofrecer buenos momentos, **especialmente jugando en compañía**. En muchas misiones nos sentimos como auténticos ladrones expertos, y disfrutarlo en modo portátil es una gozada. Si tenéis ganas de un shooter largo e intenso, seguro que os va a dar mucho juego.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Cumplen, pero los modelados son simples y hay "tirones".

Diversión ★★
Jugando online con amigos se disfruta mucho. Solo, menos.

Sonido ★★★
Melodías electrónicas muy pegadizas y voces en inglés.

Duración ★★★
Hay un montón de misiones, y muchas son muy exigentes.

Atracos con muchas posibilidades. Sus opciones de juego cooperativo local.

Aspecto desfasado. Ausencia de chat de voz. La IA enemiga es reducida.

Nuestra opinión

Un buen shooter, pero llega algo anticuado.

Su mezcla de estrategia y acción mola, sobre todo jugando con amigos. Pero le pesa la falta de chat de voz y, sobre todo, que no se hayan pulido cosas como la IA enemiga o su apartado gráfico.

Te gustará...

Menos que... Splatoon 2

Y menos que... Doom

Total

72

EL DATO
El juego se anunció por primera vez en el E3 de 2016, cuando Nintendo aún no había mostrado Switch.



Nintendo eShop





Género **Aventura**
Compañía **EA**
Jugadores **1**
Idioma **Español**
Precio **19,99 €**
Tamaño **1,17 GB**



Argumento
Los Silentes, unos malvados seres, están capturando a todos los animales de un bosque. Fe, una pequeña e indefensa criatura, debe recorrer cada rincón de su hábitat para ayudar a restaurar la normalidad.

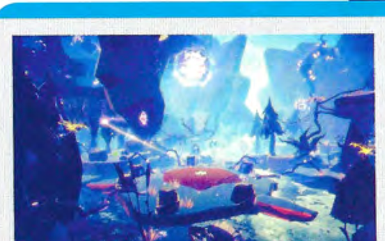
Fe

En busca de la sintonía perdida.

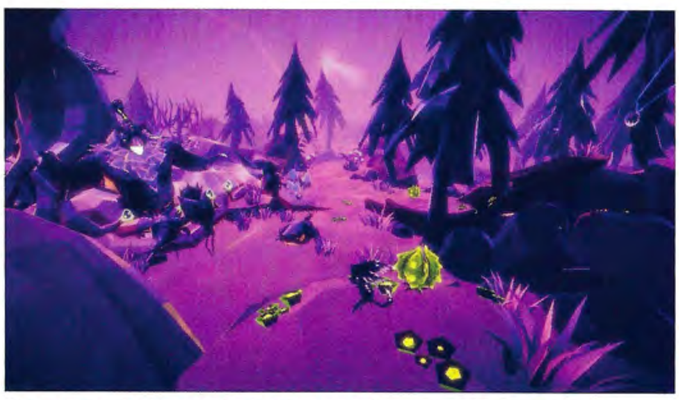
EA Originals es un programa de Electronic Arts para producir juegos de pequeños estudios de desarrollo. Fe es el primer fruto en Switch de esta iniciativa. Sus creadores, los suecos de Zoink!, no han dudado a la hora de trasladar todo el fascinante mundo del juego a la consola híbrido.

El poder del lenguaje

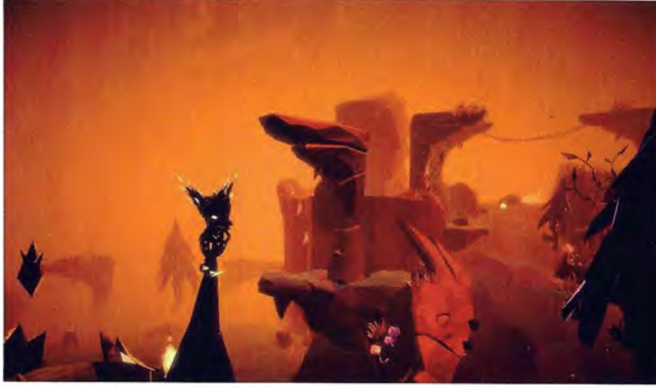
Fe, una pequeña criatura alada semejante a un zorro, es el protagonista de esta aventura. Su aspecto es indefenso, casi parece un cachorro, pero está a punto de descubrir algo terrible. Unos extràños seres de aspecto humanoide, llamados Silentes, están capturando al resto de especies que comparten su hábitat. Como no podía ser de otra manera, nuestro objetivo en el juego es descubrir qué está pasando. El camino para lograrlo es **explorar libremente un amplio bosque** que está repleto de objetos coleccionables que hallar y de retos que superar. Todo está pensado para sacar máximo partido a las habilidades de Fe, quien puede saltar, trepar planear, ocultarse de sus enemigos... Tanta agilidad es muy útil, pero no resulta suficiente, por lo que toca pedir ayuda al resto de seres que moran en la espesura. Hacerlo no es tan fácil, ¡primero **debemos aprender el idioma de cada uno** de ellos! Casi siempre lo conseguimos al ayudar al "rey" de una especie en concreto, o lo que es lo mismo, tras superar un montón de peligros en forma de saltos, sencillos puzles o zonas de sigilo. Al asimilar un lenguaje ya podemos interactuar con los miembros de esa especie, lo que nos abre nuevas vías de explora-



Un mundo mágico
El estilo visual de Fe es único en su especie. La delicada gama de tonalidades, el buen uso de la iluminación y las originales criaturas que nos presenta, consiguen trasladarnos a un bosque tan onírico, como vivo al mismo tiempo.



La libertad de exploración es alta, aunque el juego siempre nos marca nuestro siguiente objetivo en un mapa. También podemos llamar a un pájaro para que nos guíe.



Las habilidades de Fe aumentan al recoger cristales. La criatura puede saltar, trepar a lo alto de los árboles, o planear con sus alas para recorrer grandes distancias.

Pasando desapercibido

Fe no puede defenderse por sí mismo de sus enemigos. Por eso, siempre tenemos que buscar ayuda en otros animales o evitar ser detectados.

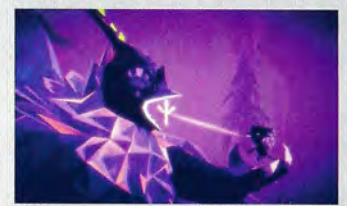


EL SIGILO es a menudo nuestra mejor estrategia, y el entorno nos ayuda. Fe no puede ser detectado por los Silentes entre la hierba alta, así que ya sabéis...

EL MISTERIO que rodea a los Silentes es clave ¿Qué clase de ser se ocultará bajo la escafandra?

Trinos de amistad

Al pulsar "R", Fe emite un lastimoso canto que le sirve para comunicarse con otros animales. Para entendernos con ellos no solo debemos aprender su idioma, sino también "sintonizar" con cada uno, y eso lo hacemos inclinando el mando hasta hallar la frecuencia correcta. Al lograrlo, la criatura nos acompaña desinteresadamente.





Cada animal y planta tiene una habilidad única que nos ayuda a avanzar.

EXPLORACIÓN, SALTOS Y SIGILO SON LAS CLAVES DE UNA AVENTURA QUE DESTACA POR EL PLANO ARTÍSTICO.

ción. Esto se debe a que cada ser despliega su habilidad más característica. Por ejemplo, las aves nos trasladan de forma automática a lugares elevados, hay grandes "ciervos" que nos permiten cabalgar sobre su lomo...

Unidos por la causa

Este desarrollo, en el que la cooperación es vital, destaca por su original propuesta y por la libertad de exploración que propone. Sin embargo, ciertas mecánicas se repiten en exceso y la dificultad en general es muy baja, excepto en zonas de saltos puntuales que se complican... por pequeñas imprecisiones en el control. Aún así, las 7 horas aproximadas que dura la aventura se pasan en un suspiro. Y a ello contribuye un precioso apartado artístico, que **combina de manera magistral diseños minimalistas con una preciosa paleta de colores**. Un verdadero espectáculo visual que, como guinda, está acompañado por unas cuidadas melodías y efectos ambientales. Vale que el viaje de Fe no es perfecto, pero solo el hecho de adentrarse en su mágico universo hace que merezca la pena emprenderlo.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
El diseño artístico es precioso, pero hay algunos "tirones".

Diversión ★★★
Sus mecánicas son muy originales, aunque algunas se repiten.

Sonido ★★★
Las melodías y los efectos son preciosos. Eso sí, no tiene voces.

Duración ★★
Unas 7 horas... Más otras tres si queremos encontrarlo todo.

El plano artístico y sonoro. La interacción con el resto de animales del bosque.

Es muy fácil. Pequeños fallos de control en las zonas de saltos más exigentes.

Nuestra opinión

Mucho más que un plataformas.

Fe es un canto a la vida, a la unión entre las distintas especies, y se interpreta a través de una preciosa aventura que mezcla saltos, exploración y unas singulares mecánicas.

Te gustará...

Menos que... Kirby Star Allies

Y más que... Sonic Forces

Total

80

EL DATO
Está inspirado en hechos históricos y con mimo a los detalles. ¡Incluso piden perdón por posibles errores!

Nintendo eShop



Descargas Switch



Género	**Beat'em up**
Comp.	**Fully Illustrated**
Jugadores	**1-2**
Precio	**16,99 €**
Idioma	**Inglés**
Tamaño	**2,67 GB**



Argumento
El ejército romano ha tomado el sur de Britania y marcha a por el resto de la isla. Sin embargo, los tres hermanos guardianes del norte, Caradoc, Brennus y Guinevere, han unido a las tribus. ¿Listos para la guerra contra la 9ª legión?

Wulverblade

La furia del norte invade Switch.

La casa favorita de los Indies, Nintendo Switch, acoge con gloria a estos vikingos que, a golpe de furia y espada, tendrán que defender Britania de la invasión del ejercito romano. Un juegazo, a lo "yo contra el barrio", que respeta la fórmula más clásica del género y la viste de un genial HD, con gráficos de dibujos animados.

Una época salvaje
Aunque por su colorido y diseño de personajes puedan parecer dibujos para niños, su PEGI 18 no es ninguna errata... **¡es un juego violento a más no poder!** Los desarrolladores se han preocupado de documentarse muchísimo y han tratado de ser muy fieles a la historia real. Así puestos, hay mucha sangre y hasta cortamos brazos y cabezas. Otra época perfectamente reflejada es la de los arcades multijugador, y es que este "beat'em up" de la vieja escuela es **un homenaje a los grandes del género como Golden Axe** o Cadillacs & Dinosaurs, que mantiene intactas las bases de su esencia: jefes finales en cada nivel, ranking de puntuaciones (con firma de tres letras, por supuesto), y una acción simple, directa y efectiva. Conserva también la selección de personajes (con el fuerte, el rápido y el equilibrado), e incluso el típico poder especial de dos botones que nos resta algo de salud. Pero Wulverblade va mucho más allá, y nos ofrece **una profundidad rara vez vista en títulos de este corte**. El botón que quemamos es sin duda el del ataque básico, pero estos vikingos nos brindan nada menos que 7 botones de acción: podemos correr, llamar a los lobos, cubrirnos,

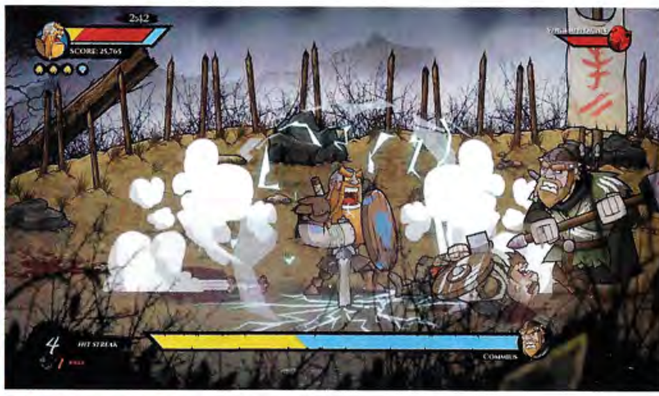


Equipo Vikingo
Ya sea con dos Joy-Con o con Mando-Pro, podemos decidir si jugar solos o en un perfecto cooperativo para 2. ¡Incluso en mitad de una campaña! Así, si tienes visita, no tiene que quedarse mirando porque quieras seguir tu avance en la historia.





La barra de furia se carga a medida que eliminamos enemigos. Una vez desatada, nos volvemos invulnerables, super rápidos, y recuperamos vida derramando sangre enemiga.



El ataque especial, que se hace pulsando ataque+salto, abarca gran cantidad de terreno a nuestro alrededor, pero también resta salud... como no podía ser de otra manera.



Ataques por todas partes

Los enemigos son realmente astutos, y eso complica mucho las cosas. Siempre nos atacan por separado para cogernos por la espalda, e incluso, si pueden, a distancia.

Solo para guerreros

Si de por sí el juego ya goza de una dificultad que nos hace desear la llegada del checkpoint como locos, sus jefes finales ya ponen la guinda. Cada uno tiene su patrón de ataque (que nos cuesta varias vidas averiguar) pero, aun con eso, la victoria sigue sin estar asegurada, ya que cada golpe de estos bestias nos deja casi secos.





Estos dos morlacos nos lo ponen crudo... ¡Seguimos el patrón de uno y nos pega el otro!

SUS OCHO NIVELES DERROCHAN UNA INTENSIDAD BRUTAL, Y UNA DIFICULTAD DIGNA DE UN VIKINGO.

saltar, usar armas pesadas, o activar un brutal modo "Berserker" con el que la matanza está asegurada.

Camino al Valhalla

Además, estamos ante un juego realmente largo para el género, en el que recorremos un extenso mapeado, que encima está **lleno de zonas secretas, con tesoros y enemigos ocultos**. ¡Más enemigos! Ojo que se trata de un título realmente duro, en el que hay que sudar la gota gorda para ser capaces de llegar siquiera lejos en su modo Arcade: tres vidas y tres continues. ¡Vaya clásico! Por suerte, también dispone de un modo campaña para los mortales en el que podemos guardar el avance y continuar sin límites (ni monedas) hasta ser capaces de llegar al final. Si sigue pareciendo digno de Odín, no pasa nada, ya que otro jugador podrá unirse en cualquier momento. Por último está el modo Arena, donde nos picamos a ver quién aguanta más oleadas de enemigos. Lo que nos hemos quedado es sin online o extras que lo hagan más rejugable, pero sin duda es un título que no debería faltar en cualquier "nindie-teca", sobre todo, para los amantes del género.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Personajes muy detallados. La animación en batalla es genial.

Diversión ★★★
Al estilo de las recreativas clásicas: acción directa y adictiva.

Sonido ★★★★
La banda sonora es genial, y el doblaje pone los pelos de punta.

Duración ★★★
Al menos 6 horas (top del género) más el reto del modo Arcade.

Animación simple pero efectiva. Acción violenta y divertidísima. Varios modos de juego.

Textos y voces en inglés. No se puede jugar a 3 jugadores. No tiene online.

Nuestra opinión

Retoma un clásico y lo mejora sin desvirtuar.

Es como volver a jugar a aquellas máquinas recreativas, pero con más opciones, más botones, mejores gráficos... ¡más grande! Todo hecho con buen gusto y sin enturbiar la diversión del clásico.

Te gustará...

Menos que... Y más que...



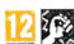
Fire Emblem Warriors — Arcade Archives: Double Dragon

Total

84

EL DATO
Este es el primer Scribblenauts de Shiver Entertainment. Las otras cuatro entregas fueron desarrolladas por 5th Cell.





Género	**Fiesta - Puzle**
Compañía	**Warner Bros.**
Jugadores	**1-4**
Precio	**39,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**1,42 GB**



Argumento
Un gran puñado de Scribblenauts se dan cita para reunir todas las Starites de la galaxia. Será a base de resolver el mayor número de puzles en cada nivel. Además, ahora también se baten en duelo entre ellos en su loco y divertido multijugador.

Scribblenauts Showdown

Maxwell y sus amigos montan la fiesta.

Switch es la encargada de recibir la quinta entrega de esta divertida saga que vio la luz hace 9 años, en exclusiva para otra consola de la casa. Aquel primer título de Nintendo DS fue una revolución gracias a su innovadora mecánica, y en esta ocasión lo que se revoluciona es la propia saga. Su nuevo modo multijugador es una pasada: ¡fiesta y risas aseguradas!

Su lado más competitivo

El bueno de Maxwell ha invitado a todos sus amigos a la fiesta... y la cosa se le ha ido de madre. El modo "Duelo" nos saca de la mecánica habitual a la que nos tenían acostumbrados la saga, y nos mete de lleno en **una fiesta muy al estilo de los Mario Party**. La partida se desarrolla sobre una especie de tablero de juego de mesa, con todos los jugadores partiendo de la casilla de salida, y con el objetivo de ser los primeros en llegar a la meta. Podemos jugar solos contra la IA, o de dos a cuatro jugadores. Antes de empezar se reparten cuatro cartas a cada jugador, y al inicio de cada turno robamos una más del mazo. **Cada carta se divide en dos partes**. La primera indica el beneficio que otorga: avanzar casillas en el tablero, hacer retroceder a un rival o robar cartas a otro jugador o del mazo. En la otra parte se especifica el minijuego que hay que ganar para ser el que se beneficia del efecto de la carta. Luego están también las cartas "instantáneas", con las que no



Este es mío

Aparte de la gran variedad de personajes que de por sí incluye el juego... ¡se nos da también la opción de crear nuestro propio Scribblenaut! Algunos complementos son a base de Starites y otros se desbloquean realizando algún logro.





En el modo "uno contra uno" nos podemos picar directamente en los minijuegos, sin tablero ni cartas. Algunos nos recuerdan aquellas partidazas al genial Wario Ware de Wii.



También tenemos multijugador en el "Modo Abierto", y en este caso es siempre a pantalla partida. Este modo es cooperativo, sí, pero... ¡a ver quién obtiene más Starites!



ESTOS GLOBOS DE DIÁLOGO nos ayudan a identificar la necesidad de cada personaje, y en el menú de pausa tenemos otra pista para cada Starite del escenario.

ESTE ORIGINAL TECLADO EN PANTALLA sustituye el uso del panel táctil... que se sacrifica para permitir el multijugador simultáneo. Se le pilla el rollo enseguida.

Sugerencias muy "smart"

Escribir con el nuevo teclado no es que sea lo más rápido del mundo... pero con solo poner las dos primeras letras, ya se nos despliega una ristra de sugerencias.

¡Más de 25 minijuegos!

La gran novedad de este título reside en la variedad y la diversión que nos ofrecen sus muchos minijuegos. La pena es que solo puedan participar dos jugadores simultáneos, aunque las partidas sean para cuatro (y tengamos tantos Joy-Con) . Eso sí, gracias a esto podemos jugar cuatro amigos en una sola consola sin tener que comprar un segundo par de Joy-Con.



El clásico Tapper tiene su homenaje, solo que en vez de cervezas, servimos platos.

MÁS DE 30.000 PALABRAS, MÁS LOS ADJETIVOS QUE PODEMOS PONER... ¡ESTO NO TIENE LÍMITES!

nos jugamos nada, y de una obtenemos premio sin pasar por ninguna prueba. El ganador será siempre el más hábil en los minijuegos, ya que, por muy buenas cartas que saquen nuestros rivales, si ganamos el minijuego, ganamos el premio de la carta.

Modo Scribblenauts

Por otra parte, en el Modo Abierto seguimos disfrutando de la original jugabilidad que hizo saltar a Maxwell a la fama. Cada nivel está plagado de personajes, dispuestos a darnos sus Starites a cambio de resolver un puzle. Primero hay que averiguar qué es lo que cada uno requiere, para lo que disponemos de una pista inicial, que podemos ampliar a cambio de Starites. A partir de aquí entra en juego nuestra creatividad, y **casi cualquier objeto que necesitemos aparece con solo escribirlo**. Es el diccionario de palabras más grande que hasta ahora ha tenido la saga, y se pone a nuestra disposición para que demos rienda suelta a nuestra imaginación. Una experiencia que nos hace sentir como magos, y disfrutar como niños a los mandos de nuestra Switch.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Tan divertidos y coloridos como siempre, pero con mejor calidad.

Diversión ★★★
Ya era su punto fuerte, y con el multijugador ponen la guinda.

Sonido ★★
Efectos de sonido divertidos y música que no se hace repetitiva.

Duración ★★
27 minijuegos, mola. 8 niveles en Modo Abierto... sabe a poco.

☺ Modo fiesta muy divertido. Cooperativo en Modo Abierto. Increíble cantidad de palabras.

☹ No usa el panel táctil. No tiene online. Pocos niveles. Los minijuegos para 2 a la vez.

Nuestra opinión

Se conserva la esencia y se añade diversión.

La saga ya era divertida, y esta entrega acierta con los añadidos. Aunque el tema de las palabras esta vez está metido un poco con calzador, mola mucho el estilo fiesta con amigos.

Te gustará...

Más que... 1-2-Switch

Y más que... Scribblenauts Unlimited (Wii U)

Total

79

EL DATO
Los responsables donarán una parte de las ganancias a organizaciones que protegen la cultura y sierra Tarahumara.

Nintendo eShop





Género	**Aventura**
Compañía	**Lienzo**
Jugadores	**1**
Precio	**19,98 €**
Idioma	**Español**
Tamaño	**2,89 GB**



Argumento
Somos Mulaka, un Sukurúame de la etnia Tarahumara. Nuestro papel como chamán es librar a nuestro pueblo del yugo de un espíritu del inframundo y, para eso, tenemos que luchar por conseguir los favores de los dioses.

Mulaka

"Pies ligeros" bendecidos por semidioses.

Los videojuegos sirven para entretener, unir personas y, en ocasiones, exportar una serie de valores culturales. Todo eso es lo que hace Mulaka, el juego del estudio mexicano Lienzo que nos habla de los Tarahumara, una **cultura indígena que impregna cada píxel de la aventura**.

Corre sin cesar

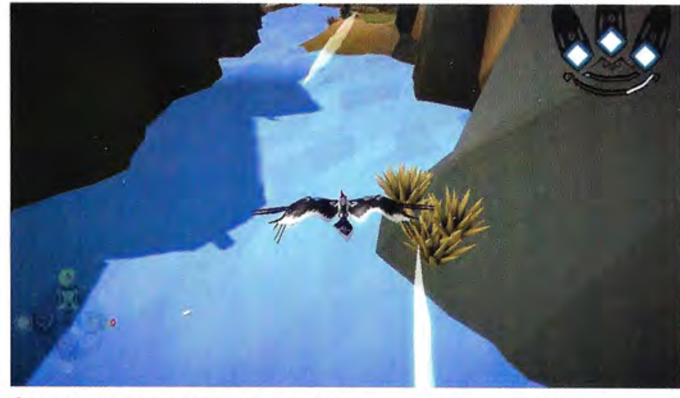
Tras una breve introducción, Mulaka nos da el control total para que empecemos a salvar al pueblo Tarahumara (o rarámuri) lo antes posible. Las esperanzas de los habitantes de la sierra residen en la fuerza de un Sukurúame que, además de una fuerza extraordinaria, sabe manejar la lanza como pocos. Tenemos un botón para esquivar, uno para saltar, golpe fuerte, golpe débil y la posibilidad de atacar a distancia. El juego está dividido en fases con un tamaño considerable que dan protagonismo a la carrera, algo muy importante en la aventura y en la propia cultura Tarahumara. Atravesar los escenarios a toda velocidad nos facilita **la búsqueda de las tres rocas mágicas** que hay en cada fase y que permiten abrir la puerta del siguiente nivel. A veces solo tenemos que llegar a cierto punto y cogerla, pero en otras ocasiones tenemos que superar un puzle (son sencillos y siempre tienen el mismo patrón) o combatir contra hordas de criaturas y un jefe final. Si bien la variedad de enemigos no es demasiado amplia, sus patrones de ataque sí lo son. **Mención aparte merecen los jefes finales**, ya que son bastante más grandes y obligan a que nos adaptemos a diferentes rutinas de ataque a medida que les quitamos vida. Eso sí, el sistema de combate no es lo profundo que nos gustaría y hay



Rivales con historia
A lo largo del juego nos enfrentamos con muchas criaturas. Algunas son fáciles de identificar, como los escorpiones, pero otras tienen una historia detrás, como las mantis. Además, hay diferentes enemigos finales inspirados en seres de la mitología Tarahumara cuya historia se nos cuenta antes de cada combate.



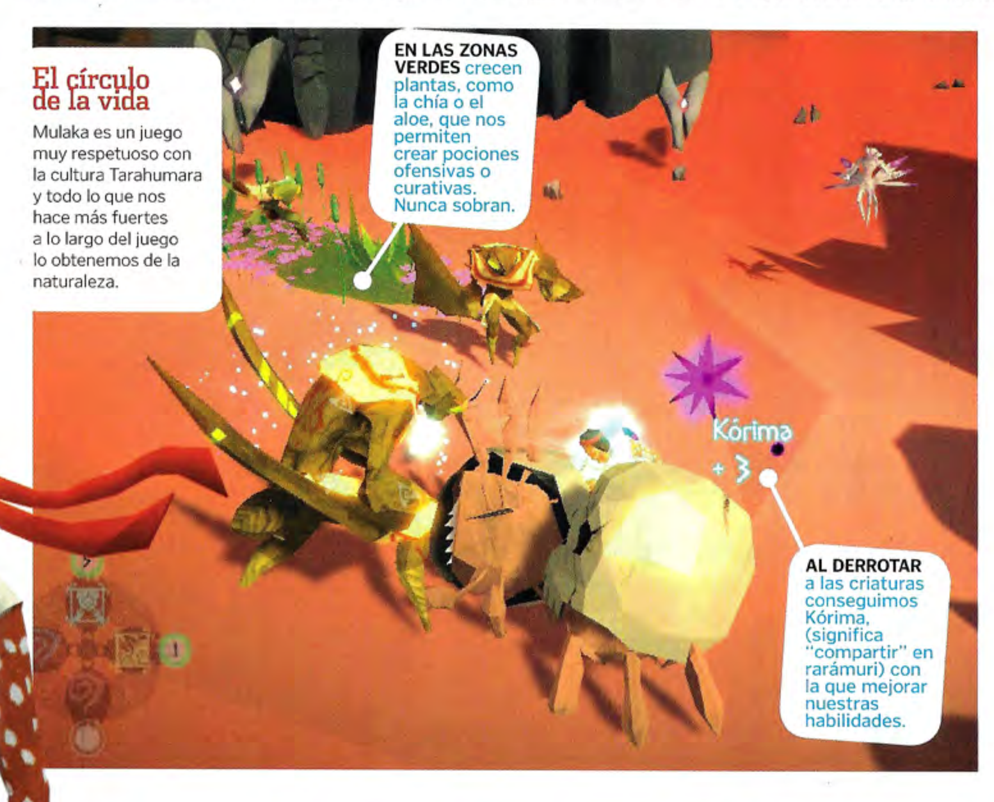




Cuando nos convertimos en el espíritu animal conseguimos habilidades que nos permiten ser más poderosos contra enemigos o llegar a zonas inalcanzables como humanos.



Además del combate cuerpo a cuerpo, tenemos una lanza que nos permite abatir enemigos. Podemos manejar el visor con el stick derecho o con control por movimientos.



El círculo de la vida

Mulaka es un juego muy respetuoso con la cultura Tarahumara y todo lo que nos hace más fuertes a lo largo del juego lo obtenemos de la naturaleza.

EN LAS ZONAS VERDES crecen plantas, como la chía o el aloe, que nos permiten crear pociones ofensivas o curativas. Nunca sobran.

AL DERROTAR a las criaturas conseguimos Kórima, (significa "compartir" en rarámuri) con la que mejorar nuestras habilidades.

Fuerza Sukurúame

Al no contar con minimapa, contamos con una guía para no perdernos en los amplios escenarios. La visión Sukurúame es una habilidad que podemos activar cuando queramos para ver los puntos importantes de cada uno de los niveles. Además, también vale para identificar plantas especiales y enemigos que puedan ser invisibles.





Mejorando las habilidades logramos ser más efectivos y letales en combate.

EL RESPETO POR LA CULTURA INDÍGENA SE NOTA EN LA CREACIÓN DEL MUNDO Y TAMBIÉN EN LAS MECÁNICAS JUGABLES.

decisiones cuestionables, como una cámara (en ocasiones no se coloca del todo bien) o que usar una poción nos deje vendidos ante los golpes durante varios segundos. Pero son detalles que no llegan a incomodar demasiado.

Cultura poligonal

Lo que no nos deja ninguna duda es el apartado artístico. Mulaka es un juego con un estilo muy vistoso gracias a una dirección artística con colores muy vivos y muchísima personalidad. Todo tiene su razón de ser y fruto de un **profundo proceso de documentación para plasmar la cultura Tarahumara**. Desde el aspecto espigado de Mulaka, hasta el diseño de los enemigos y los pueblos, o detalles como la artesanía. La música, con voces, ritmos y melodías indígenas, termina de redondear una gran ambientación. Pocas veces notamos que un juego es tan respetuoso con lo que quiere mostrar como Mulaka y, pese a un combate algo simple y fallos ("bugs") puntuales, no podemos negar que estamos ante un juego creado con mucho cariño, y que no decepciona si le damos una oportunidad.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★
Buen arte "low-poly", pero con un rendimiento irregular.

Diversión ★★★
Es asequible, entretiene y hay situaciones muy variadas.

Sonido ★★★
Música étnica muy inspirada que acompaña a la perfección.

Duración ★★
Unas seis horas si vamos rápido, mucho más si exploramos.

😊 Logra desde el principio que nos interesemos por esta cultura. El arte es precioso.

☹ Algunos bajones de rendimiento y un combate que hoy día se ve poco pulido.

Nuestra opinión

Lecciones culturales a golpe de lanza.

Mulaka no pretende ser un juego educativo, pero logra que nos interesemos por la cultura Tarahumara y, de paso, nos regala un buen rato gracias a sus mecánicas y dirección artística.

Te gustará...

Menos que... Yooka-Laylee

Y más que... Furi

Total

76

EL DATO
El primer juego salió en agosto de 2013, y esta secuela se estrenó en la eShop de Switch en septiembre de 2017.




Género	**Aventura**
Comp.	**Imagen & Form**
Jugadores	**1**
Precio	**19,99 €**
Idioma	**Español**
Tamaño NS	**257,95 MB**
Tamaño 3DS	**1333 Blq.**



El primer juego
En la primera entrega manejábamos a Rusty, un robot que había heredado la mina de su tío. Muchas de las mecánicas de la secuela ya estaban presentes, pero todo era mucho más limitado.

SteamWorld Dig 2

Yo soy minero... ¡porque robot nací!

Explorar una mina para extraer sus minerales es un trabajo durísimo. Sin embargo, hacerlo en SteamWorld Dig 2 es en un verdadero placer, como ya comprobamos el año pasado, cuando el juego se estrenó en eShop. Ahora, regresamos al yacimiento para celebrar su estreno en 3DS y el anuncio de la versión física para Switch.

Buscando a Rusty

El juego arranca después de lo sucedido en la primera entrega, que salió en 3DS y Wii U. Si no lo habéis jugado, no os preocupéis, ya que la historia de esta continuación se puede seguir sin problemas. El caso es que nos ponemos en las tuercas de Dorothy, una robot que tiene que buscar al desaparecido Rusty, el androide protagonista del original. ¿Y dónde se ha perdido? Pues en **una inmensa y laberíntica mina en 2D**. ¡Toca sacar el pico de paseo! Como en el primer juego, el objetivo principal es abrirse paso hacia las profundidades, picando toda pared que encontremos a nuestro paso. Al principio, Dorothy solo puede derribar muros endebles, saltar cortas distancias y trepar por las paredes. Uniendo estas habilidades debemos explorar la mina, hallar pistas sobre Rusty y, de paso, ir llenando la mochila de valiosos minerales y metales.

Evolución minera

Estos preciados bienes se deben vender para **potenciar las mejoras y el equipo** que, poco a poco, vamos obteniendo. Algunos de ellos nos ayudan a orientarnos, como la lámpara o el mapa, y otros nos permiten acceder a nuevas zonas. Es precisamente aquí donde radica la magia de SteamWorld Dig 2. La inmensa mina está atestada de pasa-

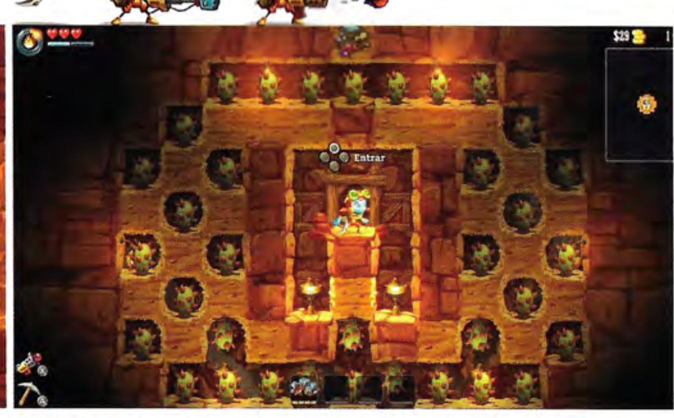


¡Ahora en 3DS!
SteamWorld Dig 2 acaba de estrenarse en la portátil. El desarrollo es idéntico al de la versión para Switch y, además, saca partido a algunas características exclusivas de 3DS. Por ejemplo, en la pantalla inferior se muestra el mapa y el equipo de Dorothy. Por si fuera poco, el juego corre a 60 fps, incluso si activamos el efecto 3D. ¡Una pasada!





Los monstruos viven en el interior y exterior de la mina. Son realmente agresivos y nunca dudan en atacarnos. Por suerte, ninguno sobrevive a una buena "ración" de pico.



Muchos puzles se interponen en nuestro camino. Algunos proponen pulsar interruptores o tirar de palancas, en otros hay que ser muy hábiles saltando...



EL MAPA es nuestro mayor aliado para orientarnos. Se desvela según exploramos nuevas zonas y sirve de teletransporte entre ciertos puntos.

¡Los ojos bien abiertos!

La exploración es la base del juego. Por eso, siempre debemos fijarnos en cada detalle del entorno y conocer bien las rutas que vamos abriendo.

Consigue y mejora

La mayoría de habilidades y herramientas se obtienen en momentos clave de la aventura. Tras hacernos con una, es posible potenciarla invirtiendo el dinero de la venta de minerales e instalando engranajes. Hay distintos niveles de mejora, todos tienen un precio exponencial y ofrecen ventajas cada vez más avanzadas.





Mejorar el pico nos permite romper bloques de materiales de mayor dureza.

LA FÓRMULA "METROIDVANIA" SE ELEVA AL MÁXIMO EXPONENTE EN ESTA AVENTURA, REPLETA DE POSIBILIDADES.

dizos secretos, plataformas elevadas y rebuscados puzles. Muchos de ellos son inaccesibles si no se dispone de la herramienta adecuada. No pasa nada, ¡hay solución! En sus andanzas, Dorothy consigue bombas detonadoras, sistemas de propulsión o un gancho retráctil. **Cada "gadget" abre una nueva mecánica que aumenta las posibilidades de exploración**, por lo que a menudo es necesario volver a zonas conocidas para llegar a ese lugar que se nos resistía. Esta propuesta, conocida popularmente como "Metroidvania", alcanza la excelencia en este juego. Y lo hace gracias a un diseño de niveles genial, a unos puzles inteligentísimos y, sobre todo, a una perfecta curva de dificultad, que introduce cada nueva habilidad de forma tan progresiva como natural. Este planteamiento, que es realmente divertido, se apoya en unos gráficos 2D que entran por los ojos. Tanto en Switch como en 3DS, **los diseños pixelados destacan por su gran calidad**, así como por la enorme fluidez con la que se mueven. El conjunto, en definitiva, es una delicia capaz de dejarnos pegados a la silla durante cerca de 12 horas. ¡Así da gusto ser minero!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Un rico y variado mundo minero pixelado. La fluidez es total.

Diversión ★★★★
Una vez que empieces a cavar ya no querrás salir de la mina.

Sonido ★★★
Melodías de gran nivel y sonidos guturales a modo de voces.

Duración ★★★
Yendo rápido, unas 8 horas. Sumad 5 o 6 si queréis todo.

(+) La mezcla de exploración, saltos, acción y puzles. Una dificultad muy ajustada.

(−) La historia tiene poca "chicha". Se puede hacer corto si somos muy directos.

Nuestra opinión

Nunca una mina había molado tanto.

SteamWorld Dig 2 es un desafío continuo. Ofrece una atractiva propuesta que ejecuta de manera magistral. Si os gustan los "Metroidvania", no deberíais perdéroslo por nada del mundo.

Te gustará...

Menos que... Metroid: Samus Returns (3DS)

Y más que... Xeodrifter (3DS/Switch)

Total

90



La clave para alcanzar la mayor puntuación es encadenar al mayor número de fantasmas dormidos a la cabecera del tren... para luego devorarlos en efectivos combos.



En el modo para dos jugadores varían algunas de las mecánicas y reglas, como en los enfrentamientos contra los jefes finales. Hay que golpearles donde más les duele.







Nintendo eShop



3

Género **Arcade**
Comp. **BANDAI NAMCO**
Jugadores **1-2**
Precio **19,99 €**
Idioma **Español**
Peso **2,47 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★
Diversión	★★★
Sonido	★★★
Duración	★★★★

Valoración

Un juego ideal para pasar horas enganchado con sencillas y efectivas mecánicas... por las que no pasa el tiempo.

Total
75

PAC-MAN Championship Edition 2

¡Agárrame esos fantasmas!

El Pac-Man de esta generación ya se juega en Switch, gracias a la edición definitiva de esta revisión del mítico arcade de Namco. Como añadido, un modo exclusivo para nuestra consola que hace de esta entrega un título más que sugerente para pasar la tarde enganchado a sus laberintos.

Mejorando lo presente

Desde la fórmula clásica, innova a base de opciones. Para empezar, está el frenético modo individual que, con decenas de laberintos, pone a prueba nuestros reflejos... y nos pone a punto para competir online por el mejor registro. Luego tenemos los modos Puntuación y Aventura, donde el diseño de cada nivel está muy bien estudiado, y la curva de dificultad es suave. Esto hace que, tanto novatos como veteranos, vayamos adaptándonos a las **numerosas nuevas mecánicas**, como son los trampolines (que nos trasladan a diferentes zonas), las píldoras de poder, las frutas móviles, los combates contra jefes finales o la mayor novedad de todas: para acabar con los fantasmas debemos crear trenes de espectros y encadenar combos brutales. Todo muy sencillo... ¡y que engancha como pocos! Por último está **el modo para dos jugadores, que es exclusivo de Switch**, y que nos permite disfrutar de una nueva tanda de laberintos con variaciones especiales para la ocasión. Sea el modo que sea, este Pac-Man se adapta de maravilla a Switch, funciona como siempre y trae frenéticas horas de nostálgica diversión.

WAKA WAKA

Pac-Man y su inconfundible efecto de sonido es uno de los personajes más icónicos del mundo de los videojuegos.



En el modo aventura cada uno de los laberintos propone diferentes retos para superar, y solo acabaremos el juego al llegar al 100%.



➲**Al viajar entre ciudades,** el mundo se hace "pequeño", como en los RPG más clásicos. Debemos tener cuidado, pues hay enemigos acechando para atacarnos a cada paso.



➲**Los jefes del nivel** nos ponen las cosas algo más complicadas. Para derrotarlos no basta con lanzar ataques al tuntún, sino que hay que elaborar una buena estrategia de combate.









Género **RPG**
Compañía **Nippon Ichi**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
Idioma **Inglés**
Tamaño **1,06 GB**

➲Puntuaciones

➲Gráficos	★★
➲Diversión	★★
➲Sonido	★★★
➲Duración	★

➲Valoración

Un RPG repleto de humor, con pilares clásicos y una idea refrescante, que en la práctica peca de ser demasiado sencillo.

Total
72

The Longest 5 Minutes

Quedarse en blanco nunca fue algo tan épico.

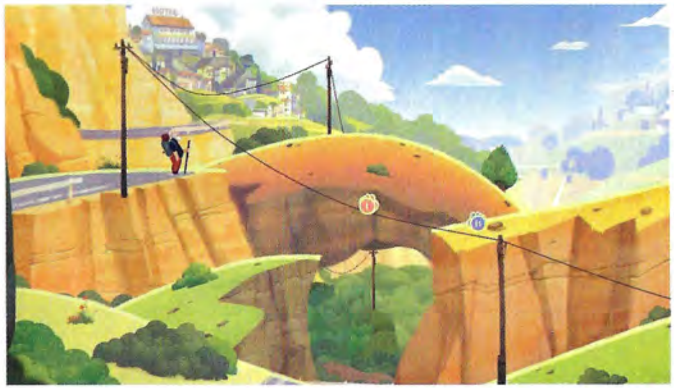
Los creadores de la aclamada saga Disgaea regresan a Switch con un peculiar RPG que pretende darle una vuelta de tuerca al género. Y es que esta aventura comienza, nada menos que... ¡en la batalla contra el jefe final!

Una lucha memorable

Nos ponemos en la piel de Flash Back, un joven héroe que, junto a sus amigos, está a punto de enfrentarse al Rey Demonio para salvar el mundo. Solo hay un inconveniente: ¡ha perdido la memoria! Y con ella, claro, sus ataques y habilidades. Para recuperarlos tenemos que recorrer, durante los cinco largos minutos que dura el enfrentamiento, los momentos que Flash y sus amigos han vivido a lo largo de su viaje. Así, vamos **alternando entre las tensas secuencias narrativas de la batalla y fragmentos de aventura** a lo RPG clásico. En ellos exploramos, armas en mano, un pixelado y acogedor mundo de fantasía que recuerda a los grandes clásicos de SNES. Por supuesto, montones de enemigos salen a nuestro paso para complicarnos las cosas... ¡y vaya enemigos! Desde típicos duendes hasta pianos, monedas y barriles poseídos. Nos hacen pasar un buen rato a pesar de la sencillez del combate: por turnos y sin demasiadas opciones. En cada recuerdo hay misiones opcionales que, aunque algo simplonas, aportan variedad y hacen más divertida la aventura. Pero sin duda, lo mejor es una historia que, aunque en inglés, está a rebosar de momentos de humor. Además, es lo suficientemente profunda como para mantenernos enganchados durante las 12 horas que duran estos "5 minutos".



➲**Durante la batalla** contra el Rey Demonio podemos tomar decisiones decisivas para el desarrollo del enfrentamiento. Hay tres finales alternativos que dependen de ellas.



Crear puntos de unión es necesario para poder avanzar de una colina a otra Además, como de costumbre en Switch, con los Joy-Con separados lo haremos a dúo.



Cuando vamos en tren tenemos que mover los raíles por delante de nuestro avance. Si fallamos, no habrá que volver a empezar, pero el tren tendrá que acelerar desde cero...







Nintendo eShop



3

Género **Puzles**
Compañía **Broken Rules**
Jugadores **1-2**
Precio **9,99 €**
Idioma **Español**
Tamaño **768 MB**

Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★
Sonido	★★★★
Duración	★

Valoración

Muy corto, con una jugabilidad simple y puzles fáciles... pero encierra una gran historia con grandes mensajes, y audiovisualmente es genial.

Total
75

Old Man's Journey

Un bello viaje por una emotiva historia.

El camino de la vida es largo, y está lleno de momentos importantes. Acompañando a este entrañable abuelete, esta aventura de puzles (que llega con algo de retraso a Switch) viene dispuesta a darnos más de una lección moral. Cojamos el bastón, ¡y a vivir!

Carretera y manta

El viaje se inicia cuando nuestro protagonista recibe una carta... cuyo misterioso contenido le hace echarse a caminar de inmediato. En esta ruta hacia el emocionante final entramos nosotros... ¡para crearla! Ya sea de forma táctil (mejor) o con cursor y botones, **nuestra misión es la de mover colinas para crear puntos de conexión** entre ellas, de forma que podamos andar de una a otra. Todo se hace a través de puzles muy fáciles, que amenizan los 15 sencillos niveles del... ¿juego? La verdad es que, más que un juego al uso, Old Man's Journey es **una experiencia sensorial de hora y media cargada de mensajes**. Su original narrativa la vivimos maravillados por unos preciosos gráficos pintados a mano, y ambientados por una soberbia banda sonora. Además, cada nivel se cierra con geniales postales que nos hacen conocer mejor la vida de este melancólico personaje, y que nos dan pistas del porqué de su viaje. Es fascinante cómo se puede decir tanto sin diálogos, y no es difícil sentirse identificado con varios pasajes, pero se echa mucho de menos algo más de jugabilidad, o que en algún momento plantee algún reto.



Una bella postal aparece cada vez que acabamos un nivel. Es el modo de saber que el avance se ha guardado y que podemos salir sin miedo.





Las imágenes macabras se cuentan por decenas. Los gráficos fotorrealistas y el sonido crean una atmósfera inmersiva que provocará escalofríos incluso al más veterano.



Hay algunos puzles que nos permiten avanzar y que resultan asequibles. La solución suele estar en la misma habitación en la que se nos plantea el reto. Solo hay que buscar bien.





Nintendo eShop





Género **Terror**
Compañía **Bloober Team**
Jugadores **1**
Precio **19,99 €**
Idioma **Español**
Peso **3,26 GB**

Puntuaciones

Gráficos	★★★★
Diversión	★★
Sonido	★★★
Duración	★★

Valoración

Bebe de otros títulos y películas de terror, pero combina todos esos elementos para crear una atmósfera espeluznante.

Total
78

Layers of Fear: Legacy

La imperfección del perfeccionista.

El terror es un género muy amplio que se va abriendo paso en el extenso catálogo de Switch. El juego de Bloober Team es de esos que usa todos los recursos disponibles para jugar con nuestra mente. ¿Preparados?

Explorando el terror

Controlamos a un pintor de éxito, venido a menos, que vuelve a su mansión para terminar una obra que dejó a medias. Con una perspectiva en primera persona, exploramos las habitaciones de la casa buscando los objetos que nos permiten avanzar en la trama... y nos dan pinceladas del pasado. Cuantos más encontremos, mejor entenderemos qué ha pasado con su mujer y su hija. Una tenebrosa historia, que no se cuenta de un modo tradicional, y que nos pone a buscar en cada rincón para desentrañar el misterio. Todo a través de **un diseño de niveles muy logrado**... con una casa que se anticipa a nuestras reacciones. Si hay un ruido a nuestra espalda, ahí miraremos y el juego pondrá ahí un susto... o esperará a que volvamos a girarnos para sobresaltarnos. En ocasiones, la vivienda se "retuerce" para crear situaciones efectivas que no sorprenderán al más curtido en el género, pero sí logran crear una ambientación muy tensa. Gran parte de la culpa la tienen unos **gráficos espectaculares y unos efectos de sonido de cine**. Todo ello hace que enganche, y sus tres horas se pasen volando. Por suerte, esta versión incluye una expansión (de duración similar) que enriquece la trama y tiene una nueva protagonista: la hija del pintor. Si os gusta el terror y las casas encantadas, os encantará.



Los progresos en la aventura se nos muestran en el retrato que estamos pintando. Cada vez que encontramos un objeto clave, la "obra de arte" se va completando.

El estilo gráfico será más realista, parecido a una película de animación. ¡Se ve de maravilla!

NINTENDO 3DS

- AVENTURA
- POKÉMON COMPANY
- 23 DE MARZO



Pikachu, un gran amiibo

Al mismo tiempo que el juego, saldrá a la venta el amiibo de Detective Pikachu. Pero no será un amiibo corriente, sino que medirá casi el doble que los demás. Pasarlo por el lector NFC nos permitirá desbloquear los Momentos Pikachu que aún no hayamos visto. Sin duda, será una gran adición a nuestra colección.

Detective Pikachu

El Pokémon que quería ser investigador.

Pikachu tiene tantas facetas que nunca sabemos con qué va a sorprendernos. En esta ocasión, el carismático Pokémon dejará los combates y se pondrá la gorra de detective, dispuesto a resolver cualquier misterio que se presente. Desde luego, esta aventura reinventará por completo nuestra forma de experimentar el mundo Pokémon.

Misterios en la ciudad

El otro protagonista de la aventura será Tim Goodman, un simpático joven que acaba de llegar a Ryme City con intención de averiguar información sobre el paradero de su padre, un detective privado. No estará solo, pues contará con la ayuda del antiguo compañero de trabajo de su padre... ¡nada menos que Pikachu! Y no un Pikachu cualquiera, sino uno que habla y adora los misterios. Resulta que solo Tim puede entenderle, y solo Pikachu comprende lo que dicen los otros Pokémon, así que forman el tándem perfecto. Juntos tendrán que resolver diferentes casos que arrojarán algo de luz a la extraña desaparición. En ellos **tendremos que recopilar pistas e información**, tanto de personas como de Pokémon que se encuentren cerca del lugar de los hechos. Pero, ojo, que no todo el mundo estará dispuesto a colaborar. En ocasiones, tendremos que hacer algún recado o conseguir un determinado objeto para lograr persuadirles. Una vez que tengamos suficiente información, Pikachu nos avisará de que





En la agencia Baker trabajaban Pikachu y el padre de Tim. Jugará un papel clave en la historia.

SI NOS ATASCAMOS, PODREMOS JUGAR EN MODO FÁCIL PARA QUE PIKACHU NOS DÉ PISTAS.

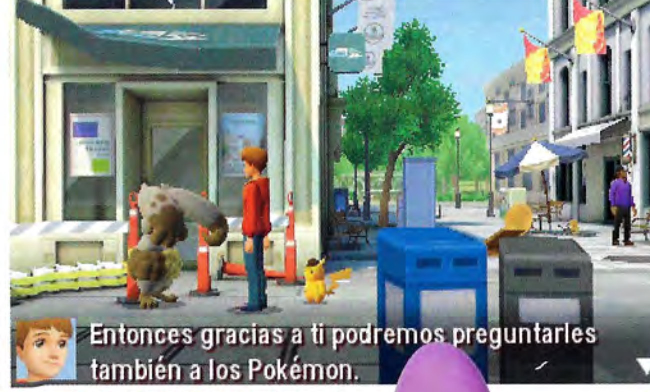
POKÉMON COMO NUNCA

Será la primera vez que tengamos la oportunidad de vivir una aventura narrativa junto a estas adorables criaturas, y la cosa pinta fenomenal. Además, la nueva personalidad de Pikachu va a dar para muchas risas.



Toda la información que consigamos estará disponible en la pantalla táctil. Así, podremos concentrarnos en la aventura mientras realizamos deducciones a golpe de puntero.





La ayuda de otros Pokémon será esencial para hallar pistas. Aunque no siempre saldrá bien...

Hora de atar cabos sueltos

Cuando creamos que hemos reunido la información que necesitemos, Pikachu nos ayudará a organizarla y a extraer conclusiones. Para ello, tendremos que resolver un pequeño puzle (al estilo Profesor Layton) en el que enlazaremos a los sujetos con las pruebas. Si fallamos, tendremos que volver a empezar, así que es mejor asegurarnos de tener toda la información antes.



podemos consultar las pesquisas en nuestro expediente. Ahí podremos organizar nuestras ideas, atar cabos sueltos y elaborar una hipótesis que dé por zanjado el caso. Eso sí, entre que investigamos y resolvemos, viviremos gran cantidad de situaciones cómicas realmente tronchantes.

Pikachu, ¿eres tú?

Está claro que el protagonista de esta aventura no será un Pikachu al uso. Ha perdido la memoria y, con ella, su capacidad para ejecutar ataques Pokémon. Afortunadamente, tiene una gran inteligencia y muchos recursos, aunque también una personalidad la mar de peculiar. Es simpático, decidido y parlanchín, aunque también un poco gruñón e impaciente. Además, tendrá una voz tan grave que podríamos confundirla con la de un Snorlax. Es decir, ¡todo lo contrario a lo que estamos acostumbrados! No hay de qué preocuparse, ya que en el fondo será un pedazo de pan al que no tardaremos nada en coger cariño. Sería difícil no hacerlo, ya que se pasará toda la aventura haciendo travesuras, burlas simpáticas y comentarios ingeniosos. A lo largo de la historia, **interrumpirá nuestra investigación con sus "Momentos Pikachu"**, animaciones graciosas en las que lo veremos interactuando con diferentes elementos del entorno... ¡O hablando solo! Habrá más de 120, así que no las veremos repetidas.

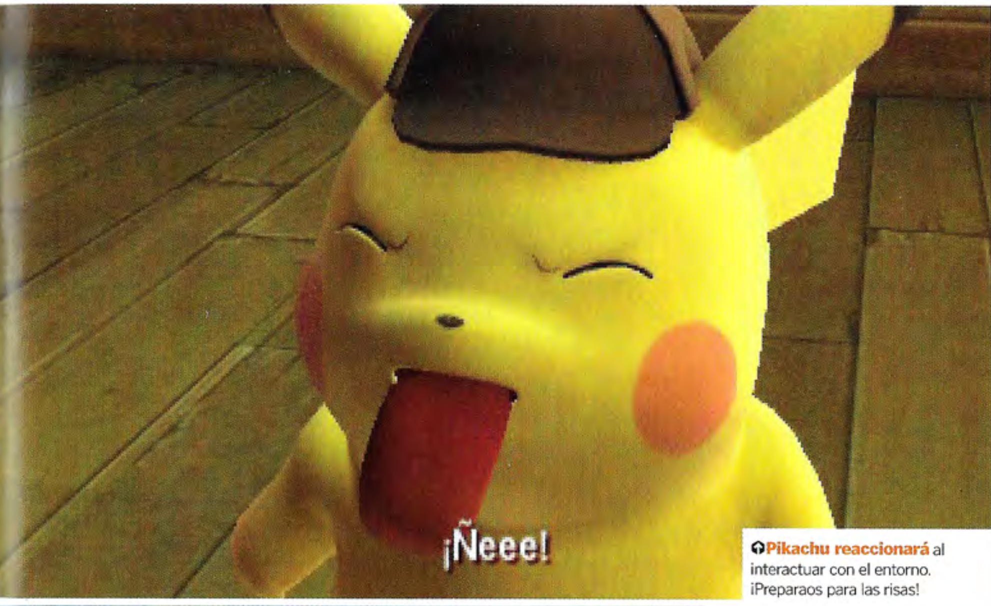
Una aventura muy animada

Al comienzo de nuestra partida, los casos serán muy sencillos e inocentes, como investigar el robo de un collar por unos Aipom traviesos. Pero, a medida que avancemos, iremos destapando los detalles de **una trama tan completa y desarrollada... ¡que hasta ha inspirado una película!** Se encuentra en producción, y llegará a la gran pantalla en 2019. Y es que al fin tendremos la oportunidad de conocer, desde una nueva perspectiva, cómo es el día a día en el mundo Pokémon y cómo se relacionan con los humanos estas adorables criaturas. Todo ello a través de un eficaz apartado gráfico, al estilo de las películas de animación, que nos ayudará a sumergirnos en la narrativa. Los japoneses ya tuvieron en 2016 la oportunidad de disfrutar de esta historia... o, al menos, de parte de ella, ya que la edición que sale ahora cuenta con una gran cantidad de casos inéditos que completan la profunda trama. ¡A resolverlos todos!

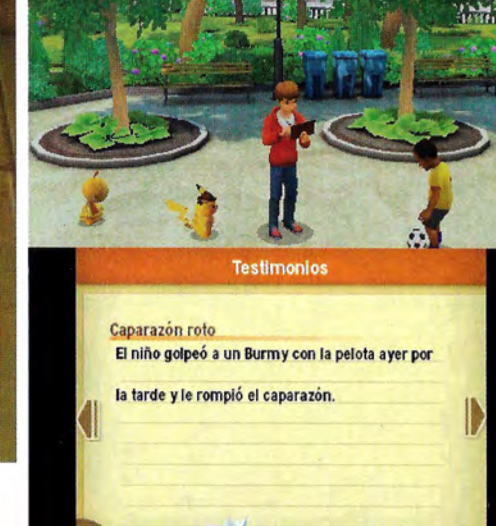
Primera impresión

- **Una forma totalmente nueva de aventurarse en el mundo Pokémon.**
- **Las voces vendrán subtituladas en castellano... pero no dobladas.**





Pikachu reaccionará al interactuar con el entorno. ¡Preparaos para las risas!





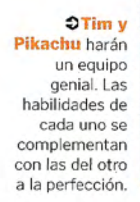
LOS POKÉMON SE HAN ADAPTADO A LA VIDA COTIDIANA EN LA CIUDAD. ¡ALGUNOS HASTA SE HAN BUSCADO UN "CURRILLO"!

HAZ AMIGOS

A lo largo de nuestra aventura encontraremos montones de Pokémon con los que podremos que interactuar. Cada uno tendrá su propia personalidad y preocupaciones.



En los momentos de acción tendremos que pulsar los botones en el momento justo. ¡No siempre será fácil!





Tim y Pikachu harán un equipo genial. Las habilidades de cada uno se complementan con las del otro a la perfección.

EL DATO
Podremos jugar con 36 personajes de la serie (26 de ellos debutan), más nuestra creación.

Si un titán nos detecta, entrará en cólera y nos perseguirá sin control hasta que le demos esquinazo.



ACCIÓN
KOEI TECMO
20 DE MARZO



Mejor en compañía

Aunque podremos jugar solos, el modo historia al completo se podrá jugar en cooperativo. Y no solo la historia: también las misiones de reconocimiento. Además, fabricar equipamiento con amigos hará que su coste se reduzca. ¡Todo ventajas! Y, si lo nuestro es competir, el Modo Aniquilación enfrentará a dos equipos de cuatro para ver cuál consigue derrotar a más titanes.

Attack on Titan 2

Una gigantesca dosis de acción y frenesí.

Los despiadados titanes del exitoso anime Attack on Titan están a punto de invadir nuestras Switch. Ya lo hicieron con nuestras 3DS en 2015 (y 2017 en Japón), pero esta vez traerán consigo un enorme aluvión de novedades.

Proteger a la humanidad

Nuestro deber como soldado de élite será enfrentarnos, en frenéticas batallas, a los gigantescos titanes que amenazan con devorar a la humanidad. Para ello contaremos con el Equipo de Maniobra Tridimensional, un artefacto de última tecnología, que nos permitirá desplazarnos a toda velocidad por el campo de batalla, ¡incluso en el aire! Mano a mano con nuestros compañeros, ejecutaremos poderosos combos y técnicas para derrotar a los colosos. Entrarán en juego nuevas mecánicas de combate, como el **sigilo, acciones con los camaradas y devastadores golpes finales**, que añadirán profundidad a los enfrentamientos. Entre batalla y batalla, además, disfrutaremos de la vida cotidiana en la ciudad, donde estrecharemos lazos con los otros reclutas y desbloquearemos misiones secundarias. En ellas descubriremos historias inéditas, **escritas por el propio autor del manga**. Y llegan más novedades: podremos crear nuestro propio personaje, mejorar nuestra equipación y jugar (en línea o local) con otros 7 soldados, cooperando o compitiendo por ver quién derriba más enemigos. Sin duda, va a ser una entrega de dimensiones titánicas.

Primera impresión

Los gráficos se van a ver "de miedo" en Switch.

Parece que tendrá pocos tipos de enemigos.

USAR LOS OBJETOS ADECUADAMENTE SERÁ CLAVE PARA SALIR AIROSOS.



Podremos desarrollar una gran cantidad de armas, todas ellas con sus propios efectos y habilidades.









Las bases son construcciones distribuidas por el campo de batalla. En ellas podremos descansar y reponer suministros.



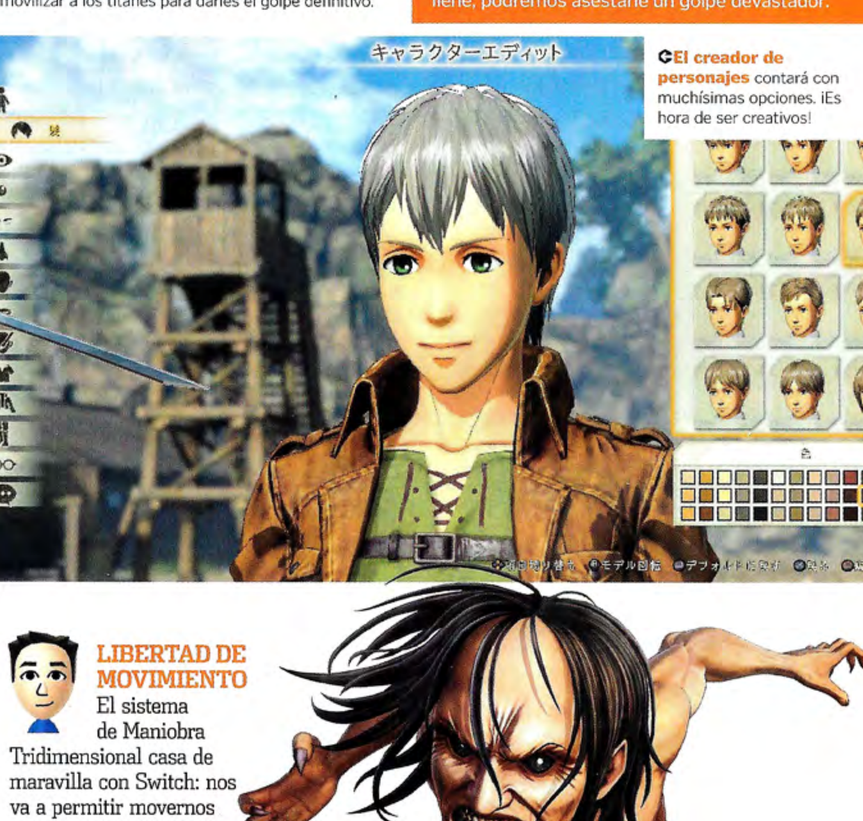


Con la Pistola de Constricción podremos inmovilizar a los titanes para darles el golpe definitivo.



Ataque por sorpresa

Al acercarnos a un titán aparecerá un medidor de detección, que nos indicará lo consciente que es de nuestra presencia. Si le atacamos antes de que se llene, podremos asestarle un golpe devastador.



El creador de personajes contará con muchísimas opciones. ¡Es hora de ser creativos!



VESTUARIO

Muchos personajes tendrán atuendos adicionales que podremos desbloquear para personalizar al máximo nuestra aventura. Eso sí, algunos llegarán por DLC.

LIBERTAD DE MOVIMIENTO

El sistema de Maniobra Tridimensional casa de maravilla con Switch: nos va a permitir movernos como queramos y jugar de la manera que queramos. Si las nuevas mecánicas funcionan tan bien como pintan, enfrentarnos a los titanes va a dar para muchas horas de "vicio" del bueno.

I Love Nintendo
PARA LOS APASIONADOS DE LA CULTURA NINTENDERA

Arte a todo color en Nintendo

Repasamos los juegos con el diseño visual más atrevido, colorido y original.

¡YOSHI es adorable! Como pegatina, como peluche de lana o como dibujo de acuarela.



+info
Shigefumi Hino es el diseñador de Yoshi, y director de juegos como Yoshi's Island o los tres Pikmin.

Creatividad, pasión y talento. Son pocas las metas que no pueden conseguirse con esas tres cualidades. Los desarrolladores y diseñadores de videojuegos son un ejemplo, al aportar su granito de arena para hacernos soñar en mundos increíbles.

No hay limitaciones

Una consola es una plataforma que no puede ampliarse para ser más potente y, cuando los desarrolladores no pueden sacarle más jugo, sale otro modelo. Ese ciclo se conoce como "generación". La de los 16 bits (SNES) fue maravillosa. No fue la consola más potente del momento, pero contó con algo muy poderoso: la creatividad de los diseñadores. Además, para ayudarles, **en 1993, los ingenieros de Nintendo se sacaron de la manga el chip Super FX**. Iba incluido en algunos cartuchos y ofrecía un extra de potencia para mostrar gráficos más complejos. Juegos como Star Wing (Star Fox) lo usaron para mover polígonos en entornos tridimensionales y otros, como New Super Mario World 2: Yoshi's Island, para mostrar un mundo de fantasía increíble de ver.

Brilla, Yoshi

Es innegable la importancia de Mario a lo largo de la historia de los videojuegos. El bonachón personaje ha protagonizado títulos de todos los géneros, y siempre ha lucido palmito con un gran apartado artístico, pero en cuanto a variedad en lo que a gráficos se refiere, hay otro personaje que tiene aún más que decir. Yoshi apareció en Super Mario World, y gustó tanto que protagonizó la secuela, conocida como Yoshi's Island. Más allá de las particularidades jugables, el título llamó poderosamente la atención gracias a un apartado visual único. El poder del Super FX 2 hizo posibles unos "sprites" enormes. Esto les permitió poner grandes enemigos en pantalla, así como crear más capas de color para simular



Yoshi's Island fue una virguería para su tiempo. Ofreció gráficos coloridos, que se saltaban todas las limitaciones de la época. Impresionó a todos en SNES.



Kirby's Dream Land combinó ese estilo "acuarela" con un uso del pixel muy inteligente. El resultado salta (más que nunca) a la vista.

Super Mario RPG 2

En 1996 se lanzó Super Mario RPG, un juego creado por un "equipo B" de Square Enix (el "dream team" estaba centrado en Final Fantasy VII) que resultó ser una de las últimas joyas de SNES. Un año después, Aoyama presentó un boceto de lo que iba a ser Super Mario RPG 2 y terminó siendo Paper Mario.



Los más destacados, en orden cronológico

- 1995 Super Mario World 2: Yoshi's Island SNES.



- 1997 Kirby's Dream Land 3 SNES.



- 2000 Paper Mario Nintendo 64.



- 2004 Paper Mario: La Puerta Milenaria GameCube.



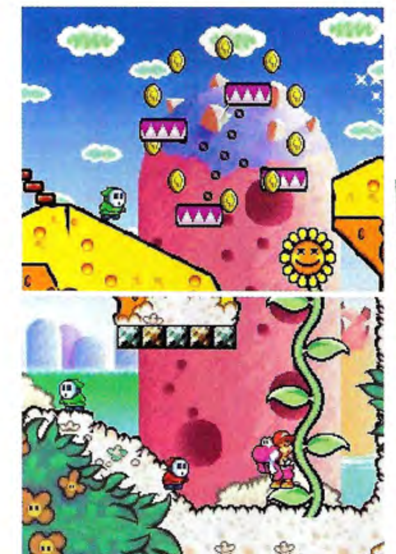
EL DATO
La saga Paper Mario lleva más de 10 millones de unidades vendidas, siendo Super Paper Mario el más vendido.


Paper Mario fue un logro técnico, al mezclar elementos en dos y tres dimensiones.





Kirby y el Pincel del Poder aprovechó las dos pantallas de Nintendo DS para dar información sobre el mapa y los objetos disponibles.


Yoshi's Island 2 fue algo más lejos, al utilizar ambas pantallas para crear niveles más grandes. Además, es uno de los juegos más bonitos de DS.

profundidad. Además de eso, el juego del dinosaurio contó con un apartado visual espectacular, que **simulaba los trazos de un pincel con acuarela sobre un lienzo**. La idea gustó (se estima que vendió unos 4,1 millones de unidades) y dos años después apareció Kirby's Dream Land 3 con un estilo visual diferente al de las dos entregas previas y, de nuevo, apostando por tonos "acuarela". Eso sí, en este caso con la técnica del puntillismo en lugar de los trazos de Yoshi's Island.

Todas las ideas cuentan

La capacidad de tener en cuenta todas las ideas es algo que forma parte esencial de Nintendo. Fue la filosofía, por ejemplo, a la hora de desarrollar Super Mario Galaxy, pero también cuando se creó Paper Mario. 1996 fue cuando llegó Nintendo 64, y lo hizo acompañada del sublime Super Mario 64. El éxito y calidad de este título, lejos de ser

¡Las comparaciones no son odiosas!

A lo largo de las entregas de las diferentes sagas de Mario, Kirby y Yoshi siempre hemos visto escenarios inspirados en un juego anterior. Gracias al cambio artístico entre cada título podemos apreciar de forma más evidente las diferencias entre cada uno de ellos. Si comparamos las entregas de NES y SNES de Kirby, el cambio de diseño es impactante. Como muestra, un árbol.


KIRBY'S ADVENTURE fue, a nivel visual, una versión "coloreada" de Kirby's Dream Land. Con Dream Land 3, ya en SNES, vimos un diseño influido por el de Yoshi's Island.

EL ESTILO ACUARELA de Super Mario World 2: Yoshi's Island fue una de las diferencias más evidentes respecto al primer juego. Además, en esta entrega Yoshi cobró más protagonismo.

HAL LABORATORY NO DABA CON LA TECLA EN EL DISEÑO DEL "NUEVO MARIO"... HASTA QUE UN JOVEN DISEÑADOR LLAMÓ LA ATENCIÓN CON SU BOCETO.

• 2004 Yoshi's Universal Gravitation Game Boy Advance.



• 2005 Kirby y el Pincel del Poder Nintendo DS.



• 2006 Yoshi's Island 2 Nintendo DS.



• 2007 Super Paper Mario Wii.





Super Paper Mario es una mezcla entre el diseño de la saga Paper Mario y la jugabilidad de un Super Mario. Hay niveles clásicos en dos dimensiones y otros (bastante sorprendentes) en 3D.



Sticker Star se parece mucho a La Puerta Milenaria, pero nos cabe en la palma de la mano gracias a la potencia de 3DS. La jugabilidad cambia gracias al uso de las pegatinas en combate.

En Japón hay "mucho arte"

No solo las producciones propias derrochan imaginación y un estilo artístico único. Hay otras compañías que se mueven muy bien en este terreno. ¡Que se lo digan a Platinum Games! Los creadores de juegos como Bayonetta o Wonderfull 101 cogieron papel y tinta y nos regalaron dos auténticos juegazos con un apartado visual que aún llama mucho la atención.





OKAMI nos enamoró en 2008 en Wii gracias a su historia y su encantador diseño artístico.

LOS ESCENARIOS son fantásticos y las escenas de vídeo son un lujo. Vale la pena volver a jugarlo.



MAD WORLD se aleja de la belleza de los lienzos con tinta japonesa para crear un cómic desmadrado.



BLANCO, NEGRO Y ROJO componen la paleta de colores de este juego de acción para Wii.

una celebración, supuso un "problema" para algunos estudios. HAL Laboratory, por ejemplo, debía crear una experiencia igual de buena, algo que es complicado. Inspirados por el sorprendente éxito de Super Mario RPG (unos 2,1 millones sin salir en Europa), **empezaron a crear Super Mario RPG 2**. Tenían la tarea de hacer un juego tridimensional, pero diferente a Super Mario 64. ¡Mamma mía! Parecía imposible, pero Naohiko Aoyama, que era "el nuevo" en el estudio, creó un diseño en sus ratos libres que llamó la atención de los pesos pesados del estudio. Así, en el año 2000, nació Paper Mario. El resto es historia, y en las plataformas posteriores a SNES y N64 disfrutamos del legado visual de Yoshi's Island, Dream Land y Paper Mario.

La importancia de Wii U

Puede que la predecesora de Switch no alcanzara el éxito comercial esperado, pero sí nos brindó algunos de los juegos más bonitos y adorables de toda la historia. Gracias a la alta definición, **los desarrolladores no tenían que "pegarse con los circuitos" para sorprender**. Con esa libertad dejaron la acuarela a un lado para experimentar con otros materiales. En 2015 llegó Kirby y el Pincel Arcoíris,



• 2010 Kirby's Epic Yarn Wii.



• 2012 Paper Mario: Sticker Star Nintendo 3DS.



• 2014 Yoshi's New Island Nintendo 3DS



• 2015 Kirby y el Pincel Arcoíris Wii U.







La lana da mucho juego. En 2010 llegó Kirby's Epic Yarn y en 2015 apareció Yoshi's Woolly World para terminar de hilarnos el corazón.

un juego de entornos creados en plastilina, y con **animaciones que imitan la técnica del "stop motion"** (como la película Pesadilla antes de Navidad). Por su parte, Yoshi protagonizó Woolly World. Ahí se recuperó la estética de lana de Kirby's Epic Yarn, que se potenció gracias a una mayor profundidad en los escenarios y unos personajes que, aún hoy, parecen reales.

Imaginación a raudales

En 2016 apareció Paper Mario: Color Splash y recuperó ese espíritu de "todas las ideas cuentan": estética clásica de la saga y elementos prestados de Splatoon. En Switch, Yoshi viajará a un mundo de cartón y, prácticamente, podemos soñar con cualquier estilo artístico para nuevos juegos. La imaginación no tiene fronteras.



+info
Naohiko Aoyama es el director de Intelligent Systems, uno de los estudios ligados a Nintendo, y el responsable del peculiar estilo artístico de Paper Mario. Además, ha liderado algunas entregas, como Sticker Star o Color Splash.

Juegos en la eShop

Si el colorido de estas pantallas os ha enamorado, no os preocupéis, es normal. Gracias a la eShop y la consola virtual podéis disfrutar de estos grandes juegos.

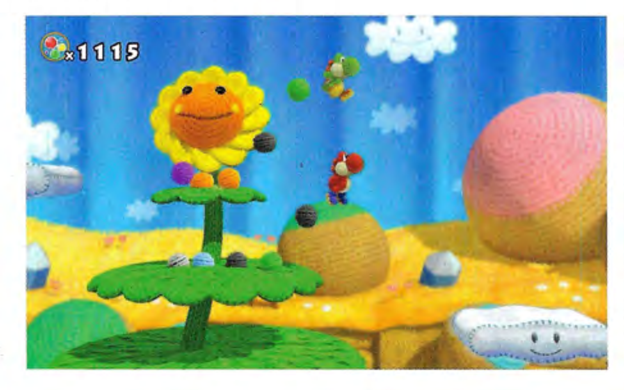
Juego	Consola	Precio
SUPER MARIO WORLD	3DS - Wii U	7,99 €
SUPER MARIO ADVANCE 3	Wii U	6,99 €
KIRBY'S DREAM LAND 3	Wii - Wii U	7,99 €
PAPER MARIO	Wii - Wii U	9,99 €
KIRBY: EL PINCEL DEL PODER	Wii U	9,99 €
SUPER PAPER MARIO	Wii - Wii U	19,99 €
KIRBY'S EPIC YARN	Wii U	19,99 €
PAPER MARIO STICKER STAR	3DS	19,99 €
YOSHI'S NEW ISLAND	3DS	19,99 €
KIRBY Y EL PINCEL ARCOÍRIS	Wii U	39,99 €
YOSHI'S WOOLLY WORLD	Wii U	49,99 €
PAPER MARIO COLOR SPLASH	Wii U	49,99 €
POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD	3DS	39,99 €

Tras el mundo de lana, toca el de cartón

El Yoshi de lana es adorable, pero el dinosaurio viajará en Switch a un mundo de cartón. Muy a juego con Nintendo Labo.



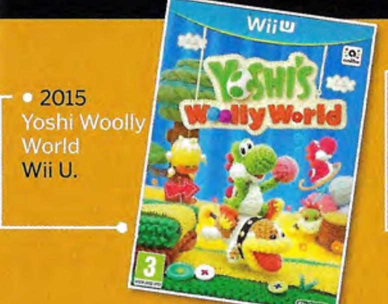






¡A todo color! Paper Mario: Color Splash mantiene la esencia de la saga, y la baña con salpicaduras de colorines que recuerdan mucho a las de Splatoon. ¡Si es que, al final, todo queda en casa!

• 2015 Yoshi Woolly World Wii U.



• 2016 Paper Mario: Color Splash Wii U.



• 2017 Poochy & Woshi's Wooly World Nintendo 3DS.



• 2018 Yoshi Switch.



10 juegos protagonizados por "villanos"

Como Donkey Kong, o los rivales del nuevo Kirby, muchos malos malosos han tenido un papel protagonista. Este es nuestro Dream Team del Mal.

DEMON'S CREST / SNES

La gárgola Firebrand, uno de los enemigos más emblemáticos de la saga Ghosts'n Goblins, ya había protagonizado dos estupendas entregas de Gargoyle's Quest (para GB y NES) cuando en 1994 (1995 en Europa) disfrutó de su primera aventura en solitario para Super Nintendo. Un juego deliciosamente sombrío, en el que (a lo Metroid) adquiríamos nuevas habilidades que iban dando acceso a nuevas rutas en niveles ya explorados. Al igual que la saga madre, desplegaba una dificultad más que notable.

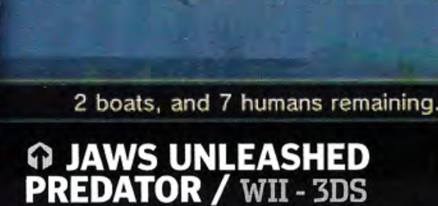


DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY UNLEASHED / Wii

La tercera entrega de esta franquicia nos trasladó hasta los años 70 para encarnar, una vez más, a nuestro amigo el alien Crypto, ahora convertido en un magnate del Fast Food (gracias a su ingrediente mágico: la carne humana). La aparición de una cadena rival desata una guerra sin cuartel repleta de humor, exploraciones intestinales y la posibilidad de pilotar a nuestra mascota corporativa, en plan mecha.







JAWS UNLEASHED PREDATOR / WII - 3DS

No deja de tener su gracia que los creadores de Ecco The Dolphin, Novotrade/Appaloosa, acabaran firmando un juego en el que encarnábamos al Gran Blanco de la peli de Spielberg. Esta secuela, exclusiva para Wii y 3DS, volvía a ponernos bajo el pellejo del temible escualo... para desgracia de submarinistas y el resto de la fauna marina. A Cousteau le habría encantado.



DONKEY KONG COUNTRY / SNES

Donkey Kong es uno de nuestros personajes favoritos, y ya mismo se estrenará en Switch... pero no olvidemos que nació como el villano en el debut de Mario/Jump Man. Tras realizar diversas actividades, como enseñar matemáticas o pilotar karts, el gorila de la corbata se encumbró como un héroe en 1994, gracias a Rare y este prodigioso plataformas.





OVERLORD LA LEYENDA SINIESTRA / Wii

Esta precuela, exclusiva de Wii, nos llevaba a la adolescencia del malvado Overlord a través de un desternillante guión escrito por Rhianna Pratchett (autora del libreto de las anteriores entregas de la saga). Usando el mando de Wii y el nunchaku controlábamos al tirano y a sus esbirros (de cuatro clases distintas) mientras dábamos buena cuenta de campesinos, gnomos y elfos. Vamos, como si fuéramos un Sauron teenager.



GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO / GAME CUBE - DS

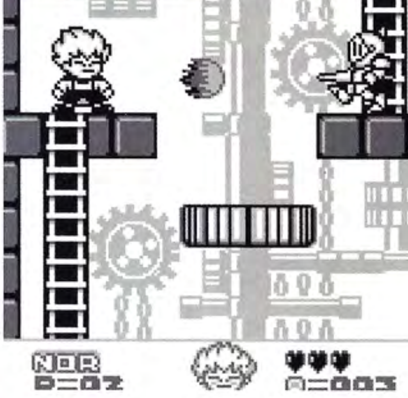
EA intentó explotar (con muy poco pudor) el recuerdo del clásico de Rare. Lo hizo con un FPS protagonizado por un agente expulsado del MI6, que acababa trabajando para el mismísimo Goldfinger. También se dejaron caer otros míticos villanos de Bond, como Scaramanga, el Doctor No y Ernst Stavro Blofeld.

KID DRACULA / GAME BOY



Catalogadas como un spin-off de la saga Castlevania, las dos entregas de Kid Dracula derrochaban humor y encanto. La de Famicom, de 1990, jamás salió de Japón, pero aquí sí tuvimos la fortuna de disfrutar en 1993 de la entrega para Game Boy protagonizada, de nuevo, por el hijo del Conde. Este adorable vampiro era capaz de convertirse en murciélago y lanzar bolas de fuego (como su papá en los combates finales de Castlevania) mientras se enfrentaba a zombis y monstruos tan adorables como él.









MOAI-KUN / FAMICOM

Que Konami lanzara un cartucho de Famicom (la NES japonesa) protagonizado por un moai (las cabezas de piedra de la Isla de Pascua) no fue casual: los moai habían ejercido de enemigos en la saga Gradius desde sus inicios. En este combo de plataformas y puzles, nuestro héroe debía dar cabezazos para mover bloques y neutralizar enemigos mientras rescataba a sus paisanos.

LOONEY TUNES MARTIAN REVENGE / GAME BOY COLOR

Esta secuela de Martian Alert estaba protagonizada por el adorable Marvin The Martian, y volvía a explotar la mecánica a lo Pokémon, permitiéndonos reclutar hasta 45 personajes de Looney Tunes. Al igual que el anterior, su música fue obra de Alberto J. González, cofundador de Bit Managers y AbyLight.



WARIO LAND SUPER MARIO LAND 3 / GAME BOY

Tras debutar en 1993 como villano en Super Mario Land 2, Wario protagonizó su propio videojuego en 1994. A partir de ahí comenzaría un auténtico carrerón que le llevaría a protagonizar muchos grandes títulos de Nintendo, especialmente los de Wii.







Comunidad

Consultorio

Enviad vuestras dudas a **revistanintendo@gmail.com** y este señor las traerá.

Héctor Martínez

¡Hola buenas! Me llamo Héctor y, a mis 18 años, sigo siendo un gran fan de Shin-Chan desde que lo trajeron a España a principios del 2000. Desde Super Famicom ha habido juegos de él y España los ha tenido en GBA, DS y Wii, pero el pasado juego de 3DS no salió de Japón. ¿Habrá Shin-Chan para Switch? ¿Saldrá en España?



Hay un Shin-Can para 3DS, pero difícilmente llegará a España. Más difícil aún es que salga en Switch.

Efectivamente, existe "Crayon Shin-Chan Gekiatsu! Oden wa Rudo Dai Konran!!"... ¡un nombre sencillito! Este es el reciente juego de 3DS... que, como muchas otras entregas, no ha salido de Japón. Es verdad que cuando llegó la serie fue un pelotazo, y aprovecharon para publicar varios juegos en nuestro país, pero la falta actual de seguidores de la serie, en todo el mundo, hace muy difícil que vuelvan a traer alguno. Para Switch no hay planes, pero si llega, seguramente no salga de su país de origen.

Juan Peguero

Hola, RON. Estoy ahorrando para comprarme un juego de 3DS y dudo entre el Metroid Samus Returns o el New Super Mario Bros 2. ¿Cuál me recomendaríais? Gracias.

Por supuesto, son dos opciones maravillosas, de lo mejor de todo el catálogo. El dorado juego de Mario ya es todo un veterano de la consola, y un plataformas 2D con toda la magia de la saga clásica. Algo parecido le pasa a Metroid, pero en el género de la aventura. También es de desplazamiento lateral, pero es un juego mucho más actual. Los dos te dan para muchas horas de diversión, y ambos cuestan 44,99€. Elegir entre uno u otro ya es una cuestión de gustos personales. Piensa en qué género te va más, cómpralo... y ahorra para el otro. Los dos merecen la pena.

LA PREGUNTA DEL MES

Naoki

Hola. Me llamo Naoki y tengo 11 años. Quiero saber una cosa, ¿qué pasó con Metroid 64? Gracias.

Como sabéis, Metroid es una saga que nació en NES, allá por 1986. Es una de las más longevas de la historia, pero su éxito fue menos inmediato que el de Zelda o, sobre todo, Super Mario. De hecho, una de sus características es que es una saga con muy pocos títulos, máxime si no contamos los remakes, como el reciente Metroid Samus Returns. El original de Game Boy fue la segunda entrega, que llegó 5 años después, en 1991, y no sería hasta el 94, que Samus dejaría claro que esta saga iba a ser de las más grandes. **Super Metroid fue (y es) un juego absolutamente magistral**, por lo que, con la potencia de Nintendo 64, todos esperábamos una súper joya... que no llegó hasta 2002, 8 años más tarde, y ya para GameCube. ¡¿Por qué?! Pues el propio creador, Yoshio Sakamoto lo explicó hace unos años. Básicamente cogió el mando de N64... y no lo vio, no vio un Metroid ahí en ese momento. Como marcó la época, debía ser poligonal, y **confiesa Sakamoto que sintió que no debían hacerlo, que era pronto para un Metroid en 3D**. A juzgar por lo logrado en GameCube, tenía toda la razón. Eso fue reinventar una joya, sin perder el menor brillo.



Aunque esperábamos un Metroid en N64 tan revolucionario como el de SNES, su creador, Sakamaoto, pensó que no era el momento.

Igor Gómez

Hola! Me llamo Igor y tengo una pregunta. ¿Habrá modo historia en Scribblenauts Showdown aparte de los minijuegos? ¡¡¡Muchas gracias!!!



¡Claro que sí! ¡Y con más palabras que nunca! Vuélvete unas páginas atrás y lee la completa review. Te va a encantar.



Nintendo®

EL TEMA DEL MES

Eventos de Nintendo.

¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Cómo? Nintendo Ibérica muestra sus productos, pero muchos no podéis asistir o no sabéis cómo hacerlo. Mes tras mes os venimos contando que hemos estado en uno u otro lugar, que a Nintendo le han dado otro premio... La mayoría de estos eventos son privados, claro está, pero también hay muchos públicos. Alrededor de las navidades, Switch estuvo de gira por España, y fuimos publicando la lista de centros comerciales en los que se podía probar, con sus respectivas fechas. Por supuesto, es difícil llegar a todas partes, y entendemos a los que escribís desde pequeñas poblaciones. ¿Para ser seguidores activos? Pues hay muchas formas. La primera, ¡pues comprar nuestra revista! Desde aquí ya veis que damos espacio a vuestras obras, fotos, cuestiones... pero también tenéis **las redes sociales de Nintendo España, el canal de YouTube, y la propia web nintendo.es,** que un gran lugar para enteraros de posibles acciones de vuestra compañía preferida. Sin ir más lejos, familias de toda España acaban de poder probar Labo en primicia, gracias al Labo Workshop. ¡Apuntaos a estas cosas!



Para estar al tanto de eventos donde poder probar los productos de Nintendo, nada mejor que seguir las RRSS oficiales.



Para probar Labo antes de que salga a la venta, acudid a la web: www.nintendo.es/games/oms/labo/camp.html

Aritfroz Games

¿Saldrá una Nintendo 64 Mini? Y si es así, ¿cuándo? ¿Tendrá salida HDMI? Gracias por contestarme!

Nos preguntáis muchísimo por esto. ¡Increíble el tirón que tiene lo retro! Pues solo podemos decir que no es descabellado pensar que pudiera salir, pero ni idea de cuándo. La potencia, el tamaño de los juegos, la demanda, el éxito de la serie "Mini"... todo apunta a que podría ser un éxito. Pero ojo, también dependerá de la futurible consola virtual de Switch, que estrenará clásicos ya en septiembre, con la llegada de nuevo servicio online. Lo que te podemos asegurar es que sí tendría salida HDMI.

David Santero

¡HOLA RON! ¿Habrá en algún momento personajes nuevos para el Mario Kart 8 Deluxe? Muchas gracias y un saludo.



No, no va a haber nuevos personajes para Mario Kart Deluxe.

Es ya la versión total del juego de Wii U, David, así que no, no hay planes de expandir su plantilla. Lo más probable es que, en unos años, nos llegue un Mario Kart completamente nuevo, pero de momento disfrutemos con este, que es una maravilla...

Aarón Rey y Aylén Rey

Hola, buenos días. Tenemos dos preguntas relacionadas con Zelda y son las siguientes: ¿Va a salir una tercera expansión de Zelda Breath of the Wild, o está Nintendo trabajando en ella? ¿Van a sacar más juegos de Zelda para la Nintendo Switch?

Breath of the Wild ha terminado de crecer, Aarón. Todo lo prometido con el pase de expansión está ya fuera, con lo que tenemos un juego tan inmenso, que nunca llegaremos a exprimirlo del todo. En lo que sí se está trabajando es en las ideas para el próximo título de la saga que, con el éxito que está teniendo Switch, puedes apostar a que saldrá en exclusiva para ella. Eso sí, ni idea de cuándo.



Robert Hernández Pérez

Hola, RON. Tengo Switch y me gustaría saber si saldrá un chat entre amigos y si será gratuito. Saludos desde Tenerife y gracias.

Toca esperar a septiembre (ya os iremos contaremos) y ver cómo va a funcionar todo con el servicio online de pago. De momento, la App para móviles ya nos permite interactuar en Splatoon 2.



¡PARTICIP@!

Si tienes cualquier duda sobre el universo Nintendo, escríbenos a

revistanintendo@gmail.com



El cofre de los Lectores



El lugar al que llegan todos vuestros correos se abre un mes más, suena la melodía de Link... ¡y mirad cuántos tesoros escondía!

LA CARTA DEL MES

Hola, me llamo Lucas y tengo 11 años. Mi primera consola de Nintendo fue la "Nintendo DS", recuerdo todas esas horas en aquellos fantásticos juegos de Pokémon, Zelda, Mario... También he jugado mucho a la "Wii". Recuerdo aquel momento cuando completé el "The Legend of Zelda: Twilight Princess". Hace unos años compré una "Nintendo 2DS", a la cual sigo jugando, sobre todo a el Pokémon Sol (estoy ahorrando para poder comprarme el Pokémon UltraLuna), Super Mario Maker y el The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D.
Actualmente a la consola que más juego es la "Nintendo Switch", con esos fantásticos juegos como "Super Mario Odyssey", "The Legend of Zelda: Breath of the Wild"...
Hace no mucho descubrí que Nintendo tenía una revista. Obviamente fui corriendo a comprarla. Desde ese momento he querido participar en la revista para que más personas que le gusten Nintendo vean todos los juegos y consolas que tienen otras personas. Espero que esta foto aparezca en la revista. Gracias.



Lucas

LA IMAGEN DEL MES

¡Un nuevo nintendero se suma al carro! Con tan solo un año, Enzo ya es todo un fan de Nintendo. Tendremos que comprarle una consola para él. ¡Un saludo, amigos nintenderos!


Enzo

LOS MENSAJES DEL MES

No siempre nos enviáis fotos, sino que, a veces, simplemente nos hacéis llegar vuestro afecto y agradecimiento. Es más que mutuo, ya que esta revista es para vosotros.

Hola mi nombre es Pablo Vergara y siempre leo vuestra revista todos los meses. Siempre voy a la misma librería y cuando llego digo: "Lo de siempre", y la señora me entrega la revista Nintendo de todos los meses.
Felicidades por el número 300 RON.

Ya he leído la revista de este mes gracias por publicar mi mensaje como la carta del mes. Mil gracias. Esto me ha hecho mucha ilusión.
Atentamente,
Ricardo Pérez Montero

VUESTRAS COLECCIONES


Aarón y Aylen

Hola a todos, como veis somos unos grandes adictos a Zelda, sobre todo al último que habéis sacado, Zelda: Breath of the Wild. Esperemos que os vaya muy bien, y que Zelda siga creciendo como siempre. Y nos haría mucha ilusión ver nuestra foto en la revista. Un saludo, y... ¡nos vemos!

El MURAL del castillo

Cuánto talento hay entre nuestro lectores. ¡Qué orgullo! Como muestra, estos dibujos elegidos a medias entre la ilusión de los correos, la edad de los artistas y la calidad de las obras. ¡Mil gracias!

Alex (13 años)

Gabriel Mosqueda (9 años)

Pau Franco (10 años)

Paola López Hernández (11 años)

Andreu Seguí (9 años)

Salvador Bonilla

Mateo pino (7 años)

Aitor Mateos (11 años)

Edu & Héctor

Sofía Olascoaga (12 años)

Enrique Del Valle

Ángel Muñoz Gual (6 años)

LOS ARTISTAS DEL MES



Adrián Fernández, de 14 años

HOLA REVISTA NINTENDO!!! Hoy he hecho un dibujo especial basado en el Zelda Skyward Sword para vosotros, por traerme cada a mes una revista y sacarme una sonrisa en la cara. Me habéis cambiado la vida y os lo agradezco. Saludos a todos!!!

Sonia Larrosa, de 13 años

Hola, os envío este dibujo al carboncillo de uno de mis personajes favoritos: Link. Está basado en el increíble juego "Breath of the Wild", uno de los mejores que Nintendo ha sacado. Dibujar es uno de mis hobbies preferidos y he querido dedicaros este dibujo. Un saludo desde Elche.





¡TÚ ERES LA ESTRELLA!

Queremos más tops, preguntas, críticas, fotos, dibujos... Siempre leemos todos los mails, y nos encanta cómo sentís el universo Nintendo.

Todo a:

revistanintendo@gmail.com

CURIOSIDADES SUPER MARIO ODYSSEY

¡Qué pasada! Nos habéis sorprendido con decenas de envíos. Eso sí, muchos venían sin imagen. ¡Acordaos de sacar captura o foto!

¡UN SINFÍN DE SORPRESAS!

El nuevo viaje de Mario es colosal, y tiene mil y un secretos por descubrir.

Si queréis que publiquemos vuestras anécdotas, y además tener la posibilidad de ganar un amiibo, enviadnos captura y texto al correo electrónico revistanintendo@gmail.com.



GANADOR: Rubén Pineda



Hay muchas referencias a Mario 64, pero también a otros, como la casa de Yoshi en Super Mario World.



Aprovechando los movimientos podemos acceder a lugares muy curiosos, e incluso a veces hay monedas.



¿Por qué se llamará gorra invisible... si cuando la lanzas se ve? ¡Así no pasamos desapercibidos!



A la zona retro de El Reino Champiñón podremos entrar con el traje de Mario metal o de otra forma también: juntando piezas de los trajes de Mario 64.







pág 78 **Splatoon 2 no para**
Más armas y un escenario muy especial, para que no soltemos este divertido juego que no deja de crecer.



pág 80 **El Profesor responde**
Un mes más, el profesor Kukui cumple con su cita. ¡Seguid enviando vuestras consultas!





Finalista: Miguel Gurriarán Nieto "Superchupu"



Si dejas a Mario quieto, como en los juegos clásicos, hará cosas. Lo normal es que se empiece a dormir.



En el Reino de las Cataratas, en algunas rocas, aparecen sprites de enemigos, Goombas la mayoría.



En el menú de pausa, si entras y sales rápidamente de ahí, se escuchará el clásico sonido de 1UP. ¡Probadlo!



En el Reino Champiñón hay un árbol que tiene una rama con forma de cola de Mario Tanuki. Esto es una clara referencia a Super Mario 3D Land, porque en la intro del juegazo de 3DS aparece ese árbol. Odyssey homenajea a casi todos.

En la coreografía de Pauline, en el tema Jump Up, hace un paso de cuando era cautiva de Donkey.



Aquí va la última, que es que las carreras de Koopas son una clara referencia a Super Mario 64, en el que teníamos que hacer una carrera con un Koopa.





Si vas al jefe final invisible o con otras ropas te dirá frases distintas como esta en invisible.



En el reciente mundo globo pasan cosas muy divertidas si vamos con distintos trajes.

Diego y Mercedes

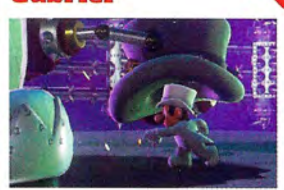


Si saltas encima del globo terráqueo de la Odyssey, sonará la canción del juego como si fuera una caja de música.



Se puede entrar en la Odyssey por detrás, por el tubo de escape más grande. Y también por arriba, donde hay una trampilla: usa el salto bomba.

Gabriel



Hola me llamo Gabriel y tengo 10 años. Cuando tuve que enfrentarme a Bowser, tenía que usar su sombrero para derrotarle. A mí me llamó la atención lo que hacía Mario para conseguir que el sombrero le hiciera caso. Entonces puse el modo cámara justo en el momento que el sombrero pegaba y me di cuenta de que el sombrero imitaba a Mario.

Sofía León



Si saltas sobre el mini mundo de la Odyssey, este empezará a dar a vueltas y se escuchará una música muy divertida. Hasta la nave esconde secretos.

Aitor Mateos



Nombres que nos resultan familiares en Nueva Donk. Si nos quedamos a ver los carteles de las avenidas de Nueva Donk, veremos nombres de personajes de los juegos de Donkey kong. Un detalle muy interesante.

¡SIGUEN LAS ACTUALIZACIONES!

El ritmo en Cromópolis no para, y cada vez son más los nuevos campos de batalla y las armas disponibles. Mientras, Cefalopop vive su momento de gloria dando un conciertazo... ¡y van a tener amiibo!







¡NADA DE PEPINILLOS!

El juicio por combate se celebró, y los pepinillos serán prohibidos en todas las hamburgueserías de Cromópolis. Por vez primera un Splatfest se decide por un contundente 3-0 en el marcador, y Perla, tras permitir una victoria a Marina en el último Splatfest, vuelve a alzarse con la victoria... ¡7-1!

CONCIERTAZO EN JAPÓN

Con motivo de la Game Party Japan 2018, las Cefalopop dieron su primer concierto ante miles de personas. Gracias a la retransmisión que NicoNico hizo del evento, incluso en Europa pudimos quedarnos con la boca abierta... ¡Las Calamarciñas también actuaron! ¡Incluso cantaron las cuatro juntas!

MÁS PARA LA COLECCIÓN

Mucho estaban tardando las Cefalopop en presentar sus amiibo... ¡Pero ya hemos publicado cómo van a ser! La espera merecerá la pena, ya que no les faltará el más mínimo detalle. En la amiibomanía de este mes le dedicamos un especial a la saga y a este nuevo anuncio. ¡Echadle un ojo!



¡TRIPLE INCORPORACIÓN!

Increíble pero cierto. Jairo sigue ampliando arsenal y dispone ya en su catálogo de 83 armas distintas. Una locura a la que se une este mes la que bien podría ser el arma dual definitiva. ¡Que ya es decir!

DERRAMATIC CENTRÍFUGO NEO

Alcance y potencia top en la gama. Eso sí, pesa mucho y nos hace ir más lentos. Daña el doble si damos de lleno.

- **Arma secundaria:** Rastreador.
- **Arma especial:** Ráfaga básica.



ULTRADEVASTADOR NEO

Cortísimo alcance pero un impacto bestial. Elimina a cualquiera de un golpe si lo alcanza de lleno.

- **Arma secundaria:** Bomba Trampa.
- **Arma especial:** Ráfaga Ventosa.



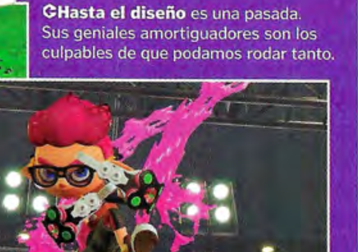
MOTATRONIC DUAL NEGRO

Tremenda adquisición la que llega este mes a la Armería Todotinta. Un disparate de arma que nos permite rodar hasta cuatro veces y, lo que es aún mejor... ¡sin dejar de disparar! Aunque no todo son ventajas, ya que su potencia se ha visto drásticamente reducida, por lo que hay que atinar bien para acabar con el Inkling rival. Aún así, ojo con el que domine el arte de rodar cuatro veces...



Su arma especial es el salto explosivo... Un conjunto brutal que se completa con las útiles Robobombas.

Hasta el diseño es una pasada. Sus geniales amortiguadores son los culpables de que podamos rodar tanto.



¡NUEVO ESTADIO AJOLOTE!

Otro escenario más para el plantel, y ya van nada menos que 17 (más los 4 del Salmon Run). Con tanta variedad, ya hay incluso días en los que algunos mapas se quedan sin salir en ninguna ronda. ¡Brutal!

Un mes más, un escenario más. Y este no es rescatado de la edición anterior (que también molan, y mucho), sino que es una novedad en toda regla. Se trata de un estadio... ¡con una cancha de baloncesto en el centro! Sus dos canastas son puntos clave a dominar, ya que son puestos vigías que dan un dominio bestial sobre el campo de batalla. En cualquier modo competitivo siempre estaremos obligados a pasar por la cancha y, tal y como sucede en el basket... ¡el que domine las canastas dominará el partido! ¡A por ellas!



Escenario polivalente, apto para todo tipo de armas. Mucho que pintar, bloques tras los que ocultarse, y buenas zonas altas para los cargatintas.



Es un estadio en toda regla, con vestuarios, público en las gradas, tienda de deportes...



El consultorio del

Profesor Kukui



¡La sección en la que el experto Profesor Pokémon de Alola os resuelve todas vuestras dudas!

Para ponerse en contacto con nosotros solo tenéis que escribirnos a: **revistanintendo@gmail.es**

El Rockruff eterno y Pokkén

Sara Cid

Hola, Profesor. Tengo pokémon US/UL, y recibí el Rockruff especial del evento. Lo que pasa es que subió a nivel 25 fuera de hora, y, aunque le he subido de nivel en la hora, no me evoluciona. ¿Qué puedo hacer? Por otro lado, también me gustaría preguntarle: ¿Habrá Pokkén Tournament para 3DS?

¡Alola, Sara! Con respecto al Rockruff de evento, aunque supere el nivel 25, siempre que suba un nivel, estando en la franja horaria adecuada, evolucionará igualmente, por lo que lo más probable es que no estés entrenándolo en el momento adecuado. Puede que la confusión venga por el juego al que estés jugando, ya que la franja horaria no es la misma en Pokémon Ultrasol que en Ultraluna. En Ultrasol, Rockruff evolucionará a Lycanroc Crepuscular si sube de nivel entre las 17:00 y las 17:59, y en Ultraluna deberás subirlo entre las 05:00 y las 05:59. ¡Revisa también la hora de tu consola, que puede que no la tengas sincronizada!

Sobre Pokkén Tournament en 3DS, ahora mismo no hay ningún indicio sobre ello, por lo que yo no me haría demasiadas ilusiones. Pero oye... ¡nunca se sabe!

Mi Raichu favorito

Mario Puela

Un placer poder hablar con usted, Profesor, espero que pueda ayudarme. Desde que evolucioné a Pikachu en Raichu en Pokémon Rojo de Game Boy hace ya bastantes años, se ha convertido en mi Pokémon favorito, y ahora estoy intentando utilizarlo para Combates Dobles, pero no consigo construir un equipo en el que encaje. ¿Podría ayudarme.

¡Raichu es un Pokémon chulísimo, y se le puede sacar un potencial tremendo en combates dobles, así que me alegro un montón de que me hagas esta pregunta! Por lo que veo eres de los de la vieja escuela, así que supongo que querrás utilizar a Raichu en su forma original, y no la versión de Alola. Lo más interesante de este Pokémon, es que tiene la habilidad Pararrayos, con la que protege a sus compañeros de ataques eléctricos, algo que abunda muchísimo en Combates Dobles, por Pokémon como Tapu Koko. Un compañero ideal para Raichu es Mega Gyarados,



Pokémon del mes: Tyranitar y el Seguro Debilidad



Hoy vamos a hablar sobre uno de mis Pokémon favoritos, y que más usos puede tener tanto para Combates Dobles como Individuales. Este Pokémon no es otro que Tyranitar, de tipo Roca y Siniestro, y con la habilidad Chorro Arena, que provoca una tormenta de arena cada vez que entra al campo. Tyranitar es un Pokémon realmente flexible, porque tiene muy buenas defensas y un ataque increíble, en lo único que flojea es en la velocidad, pero esto se puede solucionar con Danza Dragón, que permite aumentar tanto la velocidad como el ataque del Pokémon.

Además, equipado con Seguro Debilidad, que potencia tanto el Ataque como el Ataque Especial al recibir un golpe efectivo, podemos conseguir que Tyranitar destroce a todo el equipo rival. Sin duda, uno de los mejores Pokémon del juego.



ya que anula por completo su mayor debilidad. Además, Pokémon como Blaziken, al que Raichu puede cubrir con Sorpresa para que éste tire Danza Espada, también iría genial en ese equipo. Tapu Bulu, para cubrir la debilidad a Tierra de ambos Pokémon, y Bisharp y Nihilego, completarían el equipo. Así sería el set completo de Raichu para que puedas sacarle todo su potencial:

RAICHU

- **Objeto:** Banda Focus
- **Habilidad:** Pararrayos
- **Naturaleza:** Miedosa
- **EVs:** 252 Atk. Esp / 252 Vel / 4 PS
    - Sorpresa
    - Otra Vez
    - Rayo
    - Poder Oculto (Hielo)

¿Y la ropa?

Julio Martínez

Me preguntaba si van a poner el listado de como conseguir todas las prendas exclusivas tanto de chico como de chica, de Pokémon Ultrasol y Ultraluna. Por ejemplo, hoy mismo he conseguido completar la Pokédex, y también me han entregado como premio el traje de Karateka. ¿Hay alguno más?

¡Alola, Julio! En el número anterior terminamos con los consejos y trucos sobre Pokémon Ultrasol y Ultraluna y justo en ese número, tienes un listado de los nuevos trajes exclusivos de estos dos juegos, entre los que se encuentran tanto el Traje de Karateka que acabas de conseguir tú, como el Traje de Pikachu, o el de Enfermera Joy, entre otros. Respecto al resto de ropa que puedes conseguir en el juego, puedes probártela en los distintos establecimientos de moda que hay repartidos por Alola. Eso sí, hay prendas realmente caras, por lo que tendrás que ahorrar mucho para comprarlas. ¡En el número anterior también tienes un truco para conseguir dinero rápidamente!



Curiosidad del Mes
¡Pokémon y... ¡¿Super Mario?!

¿Sabíais que en los juegos de Pokémon hay más de un guiño hacia el famoso fontanero? Por ejemplo, en Pokémon Blanco y Negro, y en Blanco y Negro 2, la animación del movimiento "Golpe" consistía en una sucesión muy rápida de siete golpes con distintos sonidos. Pues si escucháis con atención el ritmo y el sonido que provoca cada uno de los golpes... ¡os daréis cuenta de que estáis escuchando las siete primeras notas del tema principal de Super Mario!



Jugando con Serperior

Sara Cid

¡Alola, Kukui! Mi pokémon favorito es Serperior. Me gustaría usarlo para participar en torneos, con combates dobles. Ahora mismo lo tengo con Gigadrenado, Lluevehojas, Energibola y Golpe Aéreo, y de objeto tiene la Semilla Milagro. ¿Me puedes decir cómo puedo convertir mi Serperior en un pokémon para competitivo?



Esta pregunta nos viene muy a cuento, ya que en el pasado Regional de Pokémon VGC que se celebró en Malmö, el ganador, Jamie Boyt, utilizó un Serperior para alzarse con la victoria, sorprendiendo a muchos jugadores, ya no es un Pokémon demasiado común. El secreto de Serperior es su habilidad oculta, Respondón, que invierte los cambios de estadísticas, subiendo su Ataque Especial en lugar de bajarlo, por ejemplo, al utilizar Lluevehojas. También puede dar mucho soporte al resto del equipo, ya que aprende ataques como Mofa o Contoneo. Un objeto como la Lupa, es perfecto para evitar que falle los ataques. El set quedaría así:

SERPERIOR

- **Objeto:** Lupa
- **Habilidad:** Respondón
- **Naturaleza:** Miedosa
- **EVs:** 4 HP / 252 Atk. Esp / 252 Vel
    - Lluevehojas
    - Poder Oculto (Hielo)
    - Mofa
    - Protección

Agencia de Combate

Guillermo Vesterra

Muy buenas, Profesor Kukui. Tengo varias preguntas sobre la Agencia de Combate. Cuando no tienes aliados, te asignan dos, pero siempre usan pokémon de nivel 50, aunque tu grado sea superior. ¿No se puede conseguir que estos aliados tengan grados altos? Otra duda. Tras conectarme a Internet, usar la Festiplaza y conseguir nuevos invitados, estos dejan de estar disponibles tras unos días. ¿Cómo es posible, si siguen estando en mi lista VIP? ¿Se puede hacer algo para que me vuelvan a aparecer sin conectarme a internet otra vez?

La Agencia de Combate es una de las novedades de Ultrasol y Ultraluna que más horas de diversión nos están dando, pero es cierto que tiene ciertas peculiaridades. Efectivamente, llega un punto en el que los rivales tienen un nivel mayor que el de los aliados que se nos asignan y no hay forma de conseguir que tengan un nivel mayor. En cuanto a los invitados, a los tres días de registrar en la Festiplaza nuevos compañeros, éstos desaparecen de la Agencia de Combate, aún cuando estén en la lista VIP. Para recuperarlos, tendrás que cruzarte con ellos de nuevo. El sistema está pensado para que, cuando consigas a dos acompañantes con Pokémon poderosos, superes el reto en un máximo de tres días.



Próximo número

Sale el **16** de abril

ANÁLISIS

Detective Pikachu

¡3DS sigue en forma! Se acaban de anunciar nuevos títulos y ya mismo estrena todo un nuevo de Pokémon... ¡con un Pikachu parlanchín! Ya estamos analizándolo a fondo para vosotros.

Y ADEMÁS, TODO ESTO...

REPORTAJE



¡Nindies al poder!

Nuevas entrevistas, análisis y la más completa información sobre la escena "indie" en Switch.

REPORTAJE



Nintendo Labo

¡Se acerca el lanzamiento! Un mes más, os traeremos los últimos detalles de esta genialidad.

AVANCE



Donkey Kong Country: Tropical Freeze

Un maravilloso plataformas puro, que vuelve con más marcha.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Alex Alcolea, David Alonso, Antonio Carrizosa, Samuel González, Miguel Martí, Juanfree Martínez y Bruno Sol.**
Jefe de maquetación: **Mohsin Ghaillane**
Maquetación: **Irene Rincón**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad de Tecnología y Entretenimiento **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA MANAGER: Nerea Nieto

MARKETING ASSISTANT: Kevin Tuku

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel. +34 915 140 600

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. +351 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC





NINTENDO
SWITCH
DONDE QUIERAS | COMO QUIERAS | CUANDO QUIERAS
Nintendo
HAZ EL MONO
EN CUALQUIER PARTE
NUEVO MODO
FUNKY
Multijugador cooperativo
para dos jugadores
DONKEY KONG
COUNTRY
TROPICAL
FREEZE
© 2018 Nintendo
3
www.pegi.info
FUNKY
NEW MODE
4 MAYO
YA PUEDES HACER
TU RESERVA
Y CONSEGUIR ESTE LLAVERO*
*Llavero disponible en AMAZON - FNAC - MEDIAMARKT - XTRALIFE.
2.205 unidades totales disponibles hasta fin de existencias.
La entrega del llavero se hará con la compra del juego.
Consulta previamente disponibilidad.